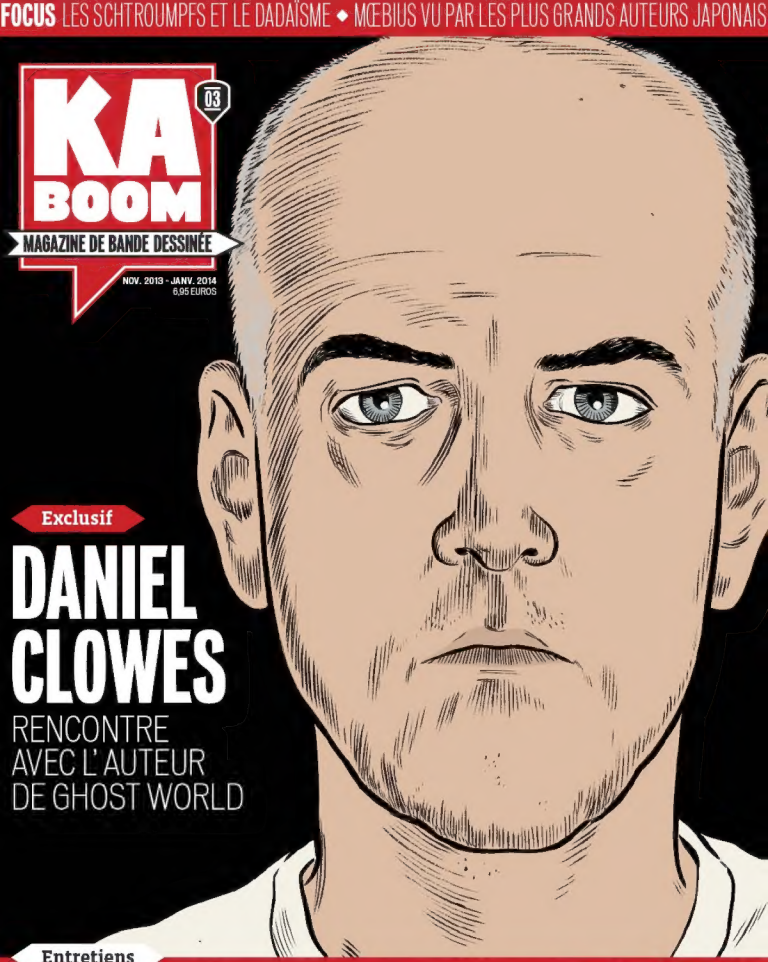
FOCUS LES SCHTROUMPFS ET LE DADAÏSME ◆ MŒBIUS VU PAR LES PLUS GRANDS AUTEURS JAPONAIS

KA BOOM

03

MAGAZINE DE BANDE DESSINÉE

NOV. 2013 - JANV. 2014
6,95 EUROS



Exclusif

DANIEL CLOWES

RENCONTRE AVEC L'AUTEUR DE GHOST WORLD

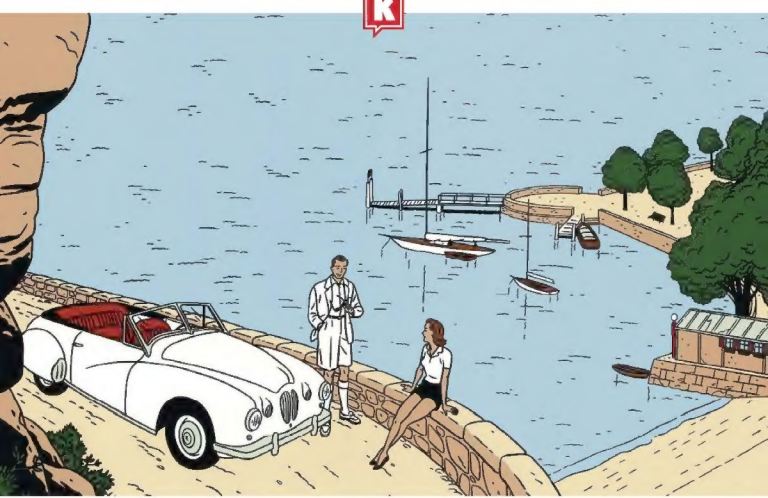
Entretiens

DON ROSA ◆ KENGO HANAZAWA ◆ JOE MATT ◆ RUPPERT & MULOT
FLOC'H ◆ PETER BLEGVAD ◆ RIAD SATTOUF ◆ RICHARD CORBEN

KABOOM N° 3 • NOV. 2013 - JANV. 2014 • BIMESTRIEL • EUR 6 • DOM. TOM F
• BELGIQUE 7,95 € • SUISSE 12,90 CHF • LUXEMBOURG 7,95 € • ITALIE 10,50 € • PRIX 1 000 CFP

L 11331 - 3 - F: 6,95 € - RD

CHRIS EVANS TILDA SWINTON SONG KANGHO JAMIE BELL OCTAVIA SPENCER EWEN BREMNER KO ASUNG
AVEC JOHN HURT ET ED HARRIS
UN FILM DE BONG JOON HO
SNOWPIERCER
LE TRANSPERCENEIGE
2031. NOUVELLE ÈRE GLACIAIRE.
LE DERNIER REFUGE DE L'HUMANITÉ
EST UN TRAIN.
LE 30 OCTOBRE AU CINÉMA
Le Monde
orange
Direct Matin
SKYROCK



KABOOM3

ÉDITO

Déjà trois numéros, soit un an de passé depuis la création pour la rédaction. Fini de plaisanter, c'est l'heure d'enclencher la vitesse supérieure : à partir de ce numéro, *Kaboom* passe trimestriel. Vous pourrez l'acheter dans votre kiosque, mais également chez votre libraire spécialisé dans la bande dessinée, en numérique sur votre tablette, voire même dans quelques librairies au Japon (non, non, ce n'est pas une blague). Bref, attendez-vous à quelques améliorations et nouveautés. Et ça commence déjà dans les pages qui suivent.

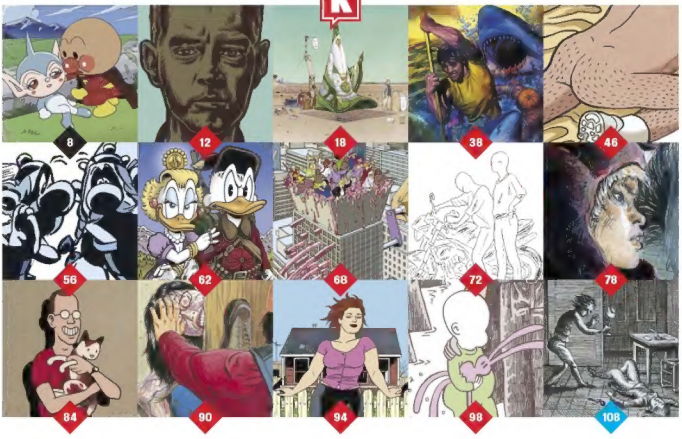
Stéphane Beaujean

KABOOM est édité par SA3 2B2M, 145, rue de Belleville 75019 Paris, www.3b2m.fr • **Directeur de la publication :** Benoît Maurer • **Rédacteur en chef :** Stéphane Beaujean • **Directeur artistique :** Vincent Montagnana • **Rédactrice graphiste :** Diana Mnatouk • **Secrétaire de rédaction :** Solène Ubino • **Rédacteurs :** Julian Bastide, Stéphane Beaujean, Aurélien Ertager, Joseph Ghom, Jean-Christophe Menu, Renaud Pasquier, Michel Pirus, Frédéric Poincelet, Miyako Slocombe, Nicolas Trélip • **Traduction :** Aurélien Ertager, Pénélope Meyerz, Jérôme Aregnou • **Nos remerciements à :** Charline Bernard et Florence Richard, Elise Brun, Kathy Degreef, Serge Kwencnik, Stéphane Ferrand, Louis Leulier, Laurent Lerner, Mathieu Foulhaiac, Emmanuel Philippon-Varniguet, Yves Sulcf, Frédéric Toutlemonde et Yaichiro Morinaga, Chigusa Ogino et Maiko Enomoto, Yoshinori Iwai... and of course Daniel Clowes • **Partenariats/Publicité :** benoit@3b2m.fr • **Impression :** Leonce Deprus • Imprimé en France. Print in France. • **Distribution Presse: MLP** • **Service des ventes :** Distrimédias - Tél. : 05 34 52 34 01 (numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de presse) • Dépôt légal à parution • **ISSN :** 2264-9162 • **Distribution Librairies : Makeserr** • **ISBN :** 9791093038025

Publicité :
m·i·n·t 125, rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris, www.mint-regie.com • **Directeurs Associés :** Philippe Leroy, 01 42 02 21 62, philippe@mint-regie.com - Fabrice Régy, 01 42 02 21 57, fabrice@mint-regie.com • **Directrice de la Publicité :** Lauréline Jouanneau, 01 45 61 23 04, laureline@mint-regie.com

Tous droits réservés. À défaut d'indication contraire, les textes, photographies, dessins et autres éléments de ce magazine sont la propriété exclusive de la société 2B2M. Leur reproduction, même partielle, est interdite dans tous pays, quel que soit le support, y compris électronique, sauf autorisation préalable et écrite de 2B2M. Il en est de même de leur représentation. Toute violation des droits de 2B2M est une contrefaçon qui expose son auteur au paiement de dommages et intérêts civils ainsi qu'aux peines pénales prévues notamment aux articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

CODE-BARRES LIBRAIRES
9 791093 038025



KABOOM3

SOMMAIRE

Rétro 2013

6. FRANCE MUSÉE

8. JAPON ANPANMAN

10. ÉTATS-UNIS CLOWES

Magazines

12. DANIEL CLOWES
UN DESSINATEUR MODERNE

18. MŒBIUS
VU DU JAPON

32. PEYO
SCHTROUMPF DADA

38. RICHARD CORBEN
UN DESSIN MONDE

46. RIAD SATTOUF
LE PORTRAITISTE ÉQUIVOQUE

52. FLOC'H
LA TRAVERSÉE DES APPARENCES

56. FERRI & CONRAD
L'HÉRITAGE GAULOIS

62. DON ROSA
PICSOU MANIA

68. SHINTARO KAGO
LE MANGA CLINIQUE

72. RUPPERT ET MULOT
LA TENTATION DU MONÔME

78. RENÉ FOLLET
PORTRAIT DE L'ARTISTE EN RÊVEUR

84. JOE MATT
SANS PUDEUR

90. KENGO HANAZAWA
LES ZOMBIES JAPONAIS

94. JAIME HERNANDEZ
LOCAS, AMOURS ET FUSÉES

98. PETER BLEGVAD
DE L'ÉTOFFE DONT LES RÊVES SONT FAITS

Avant-premières 2014

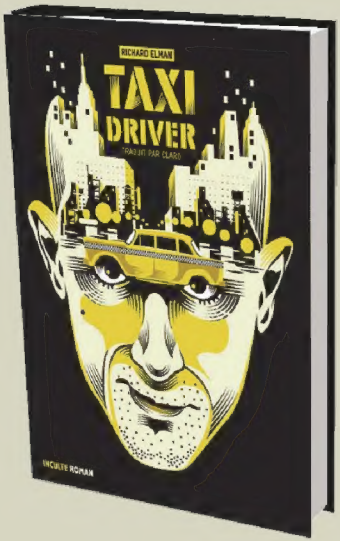
104. ATSUSHI KANEKO

108. MATTHIAS LEHMANN

Tribune

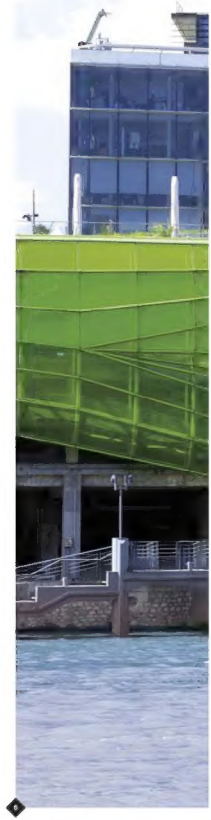
112. PIERRE PIGOT

le roman du chef-d'œuvre de Martin Scorsese



traduit par Claro
en librairie le 28 août 2013

www.inculte.fr



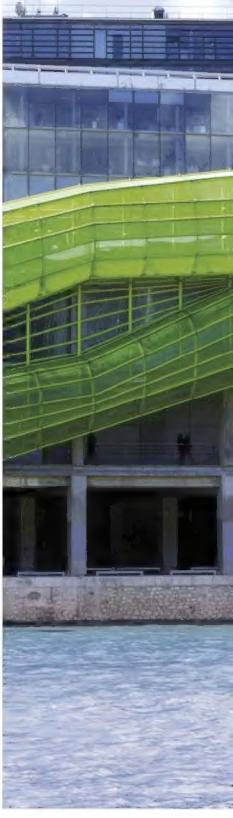
M

COMME

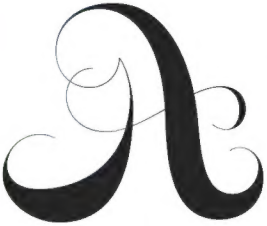
MUSÉE

France : ouverture du premier musée de l'Entertainment

Le 16 novembre ouvre sur les bords de Seine le musée Art Ludique, soit le premier au monde consacré à l'art contemporain de l'Entertainment, 1 200 m² uniquement dévoués à la bande dessinée, au jeu vidéo, dessin de production cinématographique et au *cross media* (création d'univers). L'inauguration se fait sur les chapeaux de roues avec l'exposition « Pixar, 25 ans d'animation », 500 dessins et esquisses, sculptures et installations, uniquement révélées au MoMA de New York en 2006 et invisibles depuis. Le sommet de cette exposition devrait être le Zootrope, une décomposition du mouvement réalisée à l'aide, non pas d'images, mais de statues, dans une machine rotative créée sur le même modèle que celui qui met en scène Totoro dans le musée des productions Ghibli. 150 000 visiteurs sont attendus au bas mot pour cette première exposition temporaire, qui ouvre ensuite sur deux ans de programmation déjà signés, au rythme d'une exposition tous les quatre mois. En parallèle sera bientôt mise en place une collection permanente qui devrait évoluer en fonction des achats et des prêts, et dont la fonction muséale sera d'inscrire l'imaginaire du siècle nouveau dans la continuité de l'histoire des arts narratifs. De Gustave Doré à Walt Disney, il n'y a qu'un pas.



© Les Docks – Cité de la Mode et du Design © JL Bloch-Laîné © MACHALALA Photo : Thibaut Voisin/mail / Agence Lan Architecte



COMME

ANPANMAN

Japon : Anpanman en deuil

Le 15 octobre dernier disparaissait Takashi Yanase, le créateur d'*Anpanman*, à l'âge de 94 ans. Si son superhéros avec une tête de pain n'a jamais traversé les mers jusqu'en Europe, il reste l'un des personnages les plus populaires du Japon. Tant et si bien qu'il est même inscrit au *Livre Guinness des records* pour avoir mis en scène le plus grand nombre de protagonistes différents dans un dessin animé, avec 1 768 créatures pour 980 épisodes de série télévisée et 20 films. Coloré et excentrique, le héros cache pourtant, comme souvent au Japon, un envers un peu sombre. L'idée d'un tel personnage a en effet germé durant la seconde guerre mondiale, alors que l'auteur hallucinait, sous l'effet de la fatigue et de la faim, jusqu'à se voir manger des *anpan*, ces petits pains japonais fourrés à la pâte de haricots rouges. Mais Anpanman prend réellement forme en 1969, dans une bande dessinée, alors qu'une étoile filante s'écrase dans le four du boulanger Oncle Confiture. Immédiatement, il s'érige en héros de la justice dans un monde fantastique. Alors qu'il ne mange jamais, Anpanman offre des morceaux de sa tête à ceux qui sont dans le besoin. Au contact de l'eau, sa tête se désagrège et il faut attendre qu'Oncle Confiture en confectionne une nouvelle dans son four pour le voir ressusciter. Dommage qu'un tel boulanger n'existe pas.

© Takashi Yanase

C COMME

CLOWES

États-Unis : la rétrospective qui refuse de traverser l'Atlantique

Le 13 octobre dernier se clôturait, au musée d'Art Contemporain de Chicago, l'immense rétrospective *Daniel Clowes : Un dessinateur moderne*, organisée par l'Oakland Museum of California (OMCA). Cette exposition signait tout d'abord le retour triomphant de l'artiste dans la ville qui l'a vu naître. Pour cette occasion, Daniel Clowes a d'ailleurs composé deux immenses fresques murales teintées d'humour et de nostalgie représentant le Chicago de 1978, période à laquelle il quitta cette ville pour intégrer une école d'art de Brooklyn. Chicago allait pourtant le voir revenir, sept ans plus tard, ses études terminées, par manque de travail. Et alors commencerait sa carrière d'auteur de bande dessinée avec une première histoire publiée dans les *Love and Rockets* des frères Hernandez (voir page 94). Le long d'une centaine d'œuvres, l'exposition, qui a demandé cinq ans de préparation, imite l'intérieur d'un studio d'artiste et retrace sa carrière, son développement en tant que dessinateur, de créateur de personnages dont l'individualité s'exprime pour beaucoup par le visage – et l'humour contenu naturellement dans son dessin. Un magnifique travail qui a vocation de voyager, sauf que, pour le moment, un nombre insuffisant d'institutions se sont montrées intéressées en Europe pour que l'on espère la voir par chez nous. Espérons que la situation se débloque prochainement. *The Art of Daniel Clowes, Modern Cartoonist*, Catalogue d'Alvin Buenaventura disponible en anglais chez Abrams ComicArts.

© Mazzo

Daniel Clowes

UN DESSINATEUR MODERNE

Daniel Clowes dresse un portrait de l'Amérique cinglant et juste. Un mélange d'acidité et de mélancolie rehaussé par un dessin à l'encrage maîtrisé, presque castrateur. Mezzo et Pirus l'interviewent pour *Kaboom*.

— PHOTOS RÉCENTES PAR [illegible] PORTRAIT PAR [illegible] —

On évoque souvent le grand conteur que vous êtes, on parle moins du dessinateur. Votre dessin a quelque chose de fruste, d'immédiat, et il plaît parce qu'il ne cherche pas à séduire – ce qui pourrait correspondre à une définition de l'esthétique punk. Qu'en pensez-vous ?

Graphiquement, *Caricature* (éditions Rackham) ou *Ghost World* (éditions Vertige Graphic) me semblent très emblématiques de cet état d'esprit.

Jusqu'à un certain point, je suis à la recherche d'un vide ou d'une absence de style. J'essaie de dessiner avec autant de clarté possible, sans tics stylistiques délibérés. Mais je reconnais qu'il y avait probablement quelque chose de cette attitude artistique que vous décrivez à mes débuts, surtout dans la manière dont j'avais envie d'approcher la bande dessinée quand j'avais 20 ans. Je crois que toute beauté ne peut être validée que si elle naît d'un accident. Ce qui est un peu étrange quand on sait que je suis souvent critiqué pour être un perfectionniste obsessionnel et surdéterminé dans mon dessin.

Plus que par leur silhouette ou leur gestuelle, c'est par leur visage que vos personnages se singularisent. Bien qu'ils partagent souvent cette expression « *blank* » à la Buster Keaton, aucun ne se ressemble, ils sont très typés. Votre art du portrait est autant graphique que psychologique.

C'est vrai que j'ai une affection profonde et un immense respect pour le travail de Buster Keaton, pour cette manière de siphonner toutes les émotions d'un visage et dévoiler le personnage dans un état de repos, sans la moindre inflexion. Cela crée une image à la fois vulnérable et en recherche de confrontation. Ainsi qu'une certaine forme d'ingénuité. Quand j'essaie moi-même de créer un *beau* portrait, disons sophistiqué, je me contente par exemple d'incliner légèrement la tête pour installer une impression de profondeur dramatique, plutôt que de jouer sur la planéité un peu schématique qu'offrirait la vue d'un sujet représenté de plein front. À l'évidence, je sais que mes visages se doivent d'exprimer beaucoup de choses, car le plus important pour moi est d'essayer de les incarner suffisamment pour qu'il persiste une trace d'eux, qu'ils continuent leur vie, dans l'esprit du lecteur en dehors des pages.

La photographie fait-elle partie de vos influences ?

Seulement dans l'idée que mon dessin doit s'éloigner tant que possible de la

DANIEL CLOWES

"J'essaie de dessiner avec autant de clarté possible, sans tics stylistiquement délibérés."

MEZZO ET PIRUS

Mezzo et Pirus sont les plus américains des auteurs de bande dessinée franco-belge. Leur style conjugue les références à la culture populaire du Nouveau Continent (photographie, littérature, cinéma et télévision) à un attachement indéfectible aux valeurs de leur vieille Europe natale. Leur dernière série, *Le Roi des mouches* (éditions Albin Michel), pousse à son apogée cette peinture d'une civilisation indéfinissable et d'un territoire impossible à localiser, donc forcément étranges.

Extraits non contractuels © Clowes / Cornélius

HARRY NAYBORS, CRITIQUE DE BANDE DESSINÉE

AVEZ-VOUS DÉJÀ RENCONTRÉ QUELQU'UN COMME MOI ? NE RÉPONDEZ PAS "NON" TROP VITE CAR, DEPUIS LE DÉBUT, NOUS AVONS DONNÉS DES MILLIERS D'EXEMPLES QUI PROUVENT QUE VOTRE FACULTÉ À PERCEVOIR LES AUTRES EST PEUT-ÊTRE L'UN DES TYPES DE VOTRE CONFUSION VOTRE AUTISME CONSISTANT PRÉCISÉMENT À L'EMPÊCHER DE VOIR LES AUTRES COMME DES ÊTRES HUMAINS.

QU'EST-CE QUE LA "BÉDÉ", EXACTE-MENT ? L'EXPRESSION SUGGÈRE QUE L'ON PEUT SE FAIRE UNE IDÉE D'UNE CHOSE EN LA PRENANT POUR LES PROPRES MOTS VALISES "HORIZON" MARRANT, "COMIQUE SÉRIEUX", EN VOIRE SE CONCENTRANT SUR LA TERMINOLOGIE À L'ORIGINE DE CES MOTS-VALISES AU LIEU DE PENSER MOMENTANÉMENT À L'OBJET LUI-MÊME, MAIS JE VOUS DIRAI QU'EN DÉPIT DE MON CONSCIENCIEUX DÉSIR À UNE DÉFINITION DU CONCEPT "BÉDÉ", JE N'AI JAMAIS RENCONTRÉ QUELQU'UN QUI EN AURAIT.

LA "BÉDÉ" EST-ELLE UNE FORME D'EXPRESSION VALABLE ? J'A BIEN PEINE DIRE SI JE CROIS OU NON QUE CE QUE JE FAIS EN DESSINANT MÉRITE D'ÊTRE APPELÉ "BÉDÉ" OU NON. JE N'AI PAS LA MOINDRE IDÉE SI CE QUE JE DESSINE EST CONSIDÉRÉ COMME UNE FORME D'EXPRESSION VALABLE OU NON. JE N'AI PAS LA MOINDRE IDÉE SI CE QUE JE DESSINE EST CONSIDÉRÉ COMME UNE FORME D'EXPRESSION VALABLE OU NON.

JE T'EMBRASSERAI PLUTÔT QUE DE PARLER DE CE QUE JE FAIS DANS LE NON-SENS DE CE QUI CONFÈRE À LA "BÉDÉ" SA LÉGITIMITÉ EN TANT QUE FORME D'EXPRESSION ARTISTIQUE ALORS QUE LA PEINE TENDUE VERS L'INTERDITE D'UNE DÉFINITION DU CHAMP LIMITE DU LECTEUR ET QUE LE CINÉMA BÉNÉFICIE VERSE L'EXTÉRIORITÉ DU SPECTACLE EXPÉRIMENTAL LA "BÉDÉ", DE PAR SON IMAGINAIRE DE L'INTÉRIORITÉ DU MOT LUI-ÊTRE ET DU LANGAGE, PHYSIQUE DE L'IMAGE, REFLÈTE PEUT-ÊTRE LA VÉRITABLE NATURE DE LA CONSCIENCE HUMAINE ET LA LIMITE ENTRE LA DÉFINITION DU SOI ET LA RÉALITÉ MATÉRIELLE.

photographie. Je m'appuie de temps en temps sur la photographie pour reproduire un modèle spécifique de voiture ou de personnes célèbres, mais dans ce cas, j'observe longuement l'image loin de la table à dessin, puis je m'applique à le reproduire de mémoire. Je pense que ce sont les petites trahisons de la mémoire, oublis ou ajouts, qui donnent vie à ces images et leur permet de s'intégrer avec naturel dans votre univers.

Vous vous démarquez de plus en plus de l'esthétisme de vos premières œuvres, qui empruntait aux années 1950 et 1960. *David Boring* (éditions Cornélius) a amorcé une rupture. Votre trait s'est assoupli, les visages se sont décrispés et éclaircis… Ce qui frappe aujourd'hui dans vos pages, c'est l'économie de moyens.
Je suis passé à travers de nombreuses phases esthétiques. À un moment, je m'intéressais à l'économie de moyens graphiques, c'est-à-dire que je tentais d'exprimer un maximum d'émotions dans une case à l'aide d'un minimum d'informations graphiques. Mais dernièrement, j'ai changé mon fusil d'épaule et je me retrouve à réinvestir mes cases d'une certaine densité, ce qui provoque un stimulus différent dans le cerveau du lecteur. Dans les deux cas, toutes les informations sont appréhendées si vite, en une fraction de seconde, donc cet effet doit être purement subliminal.

Cette économie de moyens ne traduit-elle pas une prise de pouvoir du scénariste sur le dessinateur, comme si la narration comptait avant tout et que le dessin était secondaire ? On se dit que si vous alliez jusqu'à réduire vos personnages à de simples taches d'encre, il vous suffirait de les faire dialoguer pour rendre leur vie excitante.
Ha. Si je devais réduire un jour mes personnages à une tache d'encre, je vous donne dès à présent l'autorisation de m'abattre d'une balle dans la tête. Mais ça reflète, je suppose, mon intérêt pour l'exploration de la structure dramatique et mon souci de considérer l'équilibre entre l'aspect visuel et verbal de la bande dessinée. Il faut savoir que je suis venu initialement à la bande dessinée par un biais exclusivement visuel (à l'origine, je voulais seulement dessiner des bandes dessinées et j'espérais – en vain – trouver un scénariste avec lequel collaborer). Pour cette raison, j'ai toujours voulu que les éléments verbaux (dialogues, structures de l'histoire) se montrent à la hauteur des promesses laissées par le versant visuel de l'équation. C'est évident que je ne réduis plus l'intérêt d'une bande dessinée à l'attrait du dessin. Rien ne m'apparaît aujourd'hui plus dur et stimulant que de construire une narration, et si cela ne m'intéressait pas, je ne ferais que de l'illustration.

> *"J'ai voulu que les éléments verbaux se montrent à la hauteur des promesses du versant visuel de l'équation."*

Je vois un parallèle entre la profondeur psychologique de vos scénarios et ceux

de certaines séries télévisées en vogue (*Mad Men*, *Breaking Bad*…) Dans ces séries, le scénariste a également pris le pouvoir – en l'occurrence sur le réalisateur. Regardez-vous ces séries ?
Pour une raison que je ne m'explique pas, je n'arrive pas à regarder *Mad Men*. En revanche, je suis un grand fan de *Breaking Bad*. Quoi qu'il en soit, je ne suis pas sûr que suivre l'une de ces séries télévisées ait véritablement valeur d'expérience transcendantale, comme je l'entends si souvent de la bouche de certains critiques américains. J'admets toutefois que c'est très bien fait, et pour ma part, je suis très admiratif de cette manière d'agencer des péripéties complètement délirantes, tout en conservant un très fort sentiment de plausibilité pour le spectateur.

Vous avez travaillé pour le cinéma. Les contraintes scénaristiques sont fortes, la réécriture permanente, une armée de lecteurs traque la moindre fausse note du script, au nom de normes qui sont rarement remises en cause car elles visent à l'efficacité. Comme si l'auteur n'avait pas le droit d'être débordé par son sujet, chose beaucoup plus permise en littérature. Ne trouvez-vous pas qu'il y a plus de spontanéité dans la bande dessinée ? Que l'auteur peut encore y être dévoré par sa créature ?
Je trouve qu'écrire des scripts de films est plus libérateur, sur plein de points,

L'ART DE LA DISTANCIATION

Michel Pirus revient sur le travail de Clowes et son influence sur sa propre œuvre.

Un des éléments qui m'a le plus influence dans le travail de Daniel Clowes, c'est le recul désabusé des héros de ses histoires, cette distanciation par rapport à ce qu'ils vivent. On rencontre parfois chez lui des personnages si faibles et si pathétiques qu'ils en deviennent invincibles, plus rien n'ayant de prise sur eux. J'ai également été marqué par la qualité de ses textes, *Caricature*, notamment. Il y a chez lui une réelle ambition littéraire, d'autant plus forte qu'elle ne se voit pas, ce qui est pour moi la définition même de l'élégance. Cela rejoint cette économie de moyen qui est sa marque. Il arrive à donner à un monde du peu un incroyable relief, grâce à sa finesse d'analyse des comportements humains. Clowes, c'est le banal sublimé, il n'y a pas d'événement chez lui. Pas de spectacle finalement. Il y a également le côté intemporel et vaguement nostalgique de son dessin. Ses pages sont truffées d'inventions, de petits gimmicks narratifs si simples qu'on se tape la tête contre les murs de ne pas les avoir trouvés avant. En même temps, il semble parfois avoir été influencé par d'autres On sent planer l'ombre d'un Chris Ware (voir interview dans *Kaboom* numéro 1) dans la mise en page de *Le Rayon de la mort*, et dans *Ice Haven*, le personnage de Random Wilder est un autre Jimmy Corrigan. Je trouve ça plutôt sain. C'est un peu comme les années 1960, quand les groupes de musique se tiraient la bourre et empruntaient aux uns aux autres Des gens comme Chris Ware, Daniel Clowes ou Charles Burns sont plus stimulants que n'importe quelle amphétamine. Il faut les regarder.

Le Rayon de la mort, un hommage aux superhéros et à Jack Kirby.

que d'écrire des bandes dessinées. Déjà car je ne porte pas la responsabilité de la création finale. Même si, lorsque j'écris ces *scripts*, je le fais comme si je produisais un objet fini, et non une étape de la création. Écrire pour le cinéma m'a également clarifié les idées sur ce que le public aime dans mon travail, et conforté dans l'idée qu'il faut toujours savoir ce que l'on veut et où l'on veut aller. Les scripts sont généralement lus par une petite poignée de gens, souvent très intelligents et très précis dans leurs remarques, mais également d'une franchise brutale dès qu'il s'agit de préserver leurs intérêts financiers et favoriser d'une manière un peu crasse le succès public sur la dimension créative. Voilà pourquoi, lorsque j'écris mes bandes dessinées, je m'isole totalement pour faire le vide. Pas même ma femme n'est autorisée à lire quoi que ce soit tant que l'écriture du livre n'est pas achevée.

En vous lisant, je suis parfois tenté de faire des rapprochements avec Raymond Carver. Personnages à la dérive, pesanteur de l'*American way of life*, recours à l'ellipse… Et chez vous, comme chez Carver, les horloges émotionnelles des individus indiquent rarement la même heure. D'où ce sentiment de gâchis permanent, d'occasions manquées renvoyant chacun à sa solitude.

Oui, je suis à l'évidence en phase avec toute cette esthétique de la « profonde solitude » américaine, de Carver à Hopper, en passant par Ditko… Je l'apprécie d'autant plus que cette forme d'asociabilité, de déconnexion, et au fond de solitude, se retrouvait tout autant dans la recherche d'une esthétique séduisante que dans les choix de vie de ces artistes.

Il y a également un aspect ethnologique dans votre travail. Jusqu'à quel point vous nourrissez-vous des propos ou des comportements de votre entourage ? Interrogez-vous les gens, se confient-ils d'eux-mêmes à vous ? Pour certains, vous devez être un dangereux prédateur.

J'aimerais seulement avoir un *entourage*, (ou peut-être en français vous pensiez à un public de lecteurs fidèles). Quoi que ce serait la pire des choses que d'avoir autant de personnes autour de moi. Mais pour ce qui est de me nourrir comme un vampire de l'expérience des pauvres malheureux qui entrent en contact avec moi, la réponse est oui. J'ai beaucoup confié, notamment au sujet de *Ghost World*, comment les protagonistes avaient été inspirés par des personnes que j'avais côtoyées de près ou de loin, notamment à l'université. Mais ce que j'ai découvert, lors de la publication de *Ghost World*, alors que je la relisais pour la première fois depuis son écriture, c'est qu'il y a beaucoup plus d'éléments personnels que je ne le soupçonnais. À l'époque, je pensais écrire la moins personnelle de mes œuvres, la plus grand public. Or, aujourd'hui, je suis capable de voir à quel point ce livre parlait en fait de l'homme que j'étais à l'époque, grâce à de nombreux détails que je dois être le seul à pouvoir repérer.

On trouve dans vos albums (*Wilson*, *Ice Haven* et *Le Rayon de la mort* aux

Édition française © Cornelius / Cornélius

ÇA NE SERT À RIEN, ON NE PEUT PAS SE CONTENTER DE FAIRE CE QUE BON LUI SEMBLE EN PERMANENCE, IL Y A DES RÈGLES À RESPECTER.
SI, MÊME S'AMUSENT PAS À ÊTRE UNE TERREUR, ON NOUS EMPÊCHE DE JOUER…
LAISSE TOMBER, ON S'AMUSERA À UN AUTRE.
LA DERNIÈRE FOIS QUE J'AI VU MON PÈRE, IL LUI A DIT QU'IL NE LES LAISSERAIT PLUS MANGER DANS LES PIEDS.
"L'HISTOIRE DE MANHATTAN", C'EST DANS LE CHIEN PARÉ ?
HAN, IL EST RÉGULIÈREMENT DÉCHIRÉ, MAIS NOUS N'AVONS PAS ENCORE DÉPASSÉ SI QU'AU BOUT DU PAS ÉLARGIS.
LE GUS MÊME, RÉPÈRE, C'EST RÉGLÉ, MAIS IL FAUT FAIRE ATTENTION, TU SAIS.
T'AS TON PETIT PÉNIS DANS LA BOUCHE, TU LUI TIRES LE SCROTE DE CHEZ LUI, HAN ! TU TROUVES UN AUTRE TUE.
TU AS DE LA CHANCE DE M'AVOIR, MOI, AVEC MOI, TU VAS EXISTER DANS LE VRAI MONDE.

> *"Je me prends à entrevoir de la bonté et de la noblesse dans certaines entreprises vouées à l'échec."*

BAF !
TU CROIS QUE COMPRENDRE QUELQU'UN PEUT CHANGER TA PERCEPTION DE NOTRE CRIME. JE TE DEMANDERAIS ENCORE ET ENCORE QUELQU'UN DE TRÈS CONVAINCU, PAPA.
LA DOIT ÊTRE DÉMONTÉ DU MONDE QUE RÉVÈLE SON ESPRIT TRÈS ATTENTIF.
CHUIS N'EST PAS UNE SCÈNE. IL S'EST ENTRE PERSONNE J'AVAIS ICI.
ALORS QUI C'EST QUI PEINT TOUS CES BONS-MÉCHANTS ET QUI DONNE TOUT CE BORDEL ?
TU M'ÉPATES, MEC.
ALLEZ-Y, DIS-LE QUE JE SUIS FOU, À LA FIN !

éditions Cornélius…) des hommages récurrents à l'histoire de la bande dessinée qui se traduisent par des variations de style, de découpage, de teinte de papier… Une sorte de *Comics Preservation Society*. « *God save Donald Duck*… », disait d'ailleurs la chanson des Kinks à laquelle je fais référence. Votre démarche me fait songer à celle des groupes de cette époque, s'appropriant d'autres styles pour confectionner leurs opéras pop. *Ice Haven* a vraiment ce côté patchwork, petit opéra de papier.

Votre description n'est pas mauvaise, en un sens. J'ai toujours apprécié quand, dans les années 1960, certains groupes enregistraient les chansons des autres, et s'essayaient aux techniques d'autres musiciens. C'est pour moi un dialogue sain qui, de surcroît, exige une certaine confiance en soi.

En lisant « MCMLXVI », je me suis demandé si, comme beaucoup de gens de votre génération, la musique avait conditionné vos choix, vos goûts esthétiques ? Des gens comme Lester Bangs ont-ils compté pour vous ?

Pas le moins du monde. Si je suis bien amateur de musique, la critique musicale ne m'a jamais intéressé. Je me sens d'ailleurs de plus en plus agressé par les commentaires critiques sur ce sujet, sauf s'ils émanent de proches. Ça m'éprouve autant qu'un inconnu qui me ferait l'article sur son fétichisme des pieds.

Pratiquez-vous d'autres arts que la bande dessinée ?

Pas vraiment. J'ai envie, mais je manque de temps. J'ai le sentiment que ce sont des activités que je pratiquerai à la retraite. Et en même temps, j'ai toujours trouvé déprimantes les dix dernières pages des monographies de dessinateur de bande dessinée dédiées aux peintures de paysages ou aux portraits de leurs petits-enfants, réalisés après que leur inspiration se soit tarie.

J'ai le sentiment qu'aujourd'hui, l'innocence n'a plus beaucoup de place dans l'art. Ou alors, elle est feinte. En mettant un point d'honneur à prouver qu'ils ne sont pas dupes, les artistes – dont je fais partie – ne se condamnent-ils pas à s'abriter derrière l'ironie, la violence, le cynisme ? À ne plus jamais trouver la lumière ? C'est frappant dans la bande dessinée qui, à l'origine destinée aux enfants, était plus que tout autre un art de l'innocence. J'aimerais avoir votre avis sur ce sujet, en espérant que vous ne me trouvez pas trop pessimiste.

Pour ma part, je soupçonne que la plupart des formes de cynisme et de pessimisme aggravé découlent d'une forme innocence. Le cynisme et la colère de mes premières bandes dessinées manifestaient l'érosion de mon propre optimisme face aux preuves qui s'accumulaient autour de moi. Récemment, j'ai appris à accepter le monde tel qu'il est. C'est un miracle, si l'on tient compte de l'activité humaine sur ces cinq derniers siècles. Je me prends même à entrevoir de la bonté et de la noblesse dans certaines entreprises vouées à l'échec. Petit à petit, je change de ce point de vue-là.

J'ai essayé de trouver une dernière question qui soit de circonstance. Beaucoup de vos histoires finissent sur un personnage solitaire, vu de dos (*Wilson*, *Comme un gant de velours pris dans la fonte* aux éditions Cornélius, *Ghost World*, *Le Rayon de la mort*, *Caricature*, « Blue Italian Shit » aux éditions Rackham…) Est-ce un hasard ou est-ce délibéré ? Le hasard qui se répète n'en est plus vraiment un, non ?

Ce n'est évidemment pas un hasard. Mais ce n'est pas non plus intentionnel. ◆

©MŒBIUS/PRODUCTIONS/TAKARAJIMA, MŒBIUS 2013

Hommage

MŒBIUS VU DU JAPON

Après la mort du Mœbius, les plus grands noms de l'animation et de la scène manga ont livré leur découverte de ce génie du dessin et son impact dans leurs formations esthétiques. Il en ressort que Mœbius aurait participé à façonner tout un pan de la bande dessinée japonaise contemporaine, non moins

—PROPOS RECUEILLIS PAR LA RÉDACTION D'EUROMANGA—

La mort de Mœbius a généré un immense trou noir. Qui, comme tous les trous noirs, s'étend au-delà des capacités de la perception humaine. Voilà pourquoi, si l'inventaire de son rayonnement sur l'imaginaire contemporain a commencé quelques années avant sa mort, la liste de ses filiations ne cesse de s'enrichir de disciplines jusqu'alors insoupçonnées. L'exposition Mœbius/Miyazaki à la Monnaie de Paris avait, pour sa part, entériné l'influence de son trait aérien sur les artistes japonais qui l'avaient découvert à l'aube des années 1980. Qui, alors, savait que dans les veines de la petite *Nausicaä de la vallée du vent* coulait le sang d'*Arzach* et de John Difool ? Que les corps en pleine mutation d'*Akira* descendaient en partie des hallucinations couchées sur papier d'un auteur français. Le magazine *Euromanga*, qui s'intéresse depuis le Japon à la bande dessinée européenne, a réalise au printemps dernier un copieux dossier d'interviews. Les plus grands noms de l'animation et de la scène manga y livraient leur découverte de Mœbius et son impact dans leurs formations esthétiques. Il en ressort que Mœbius aurait participe à façonner tout un pan de la bande dessinée japonaise contemporaine, non moins.

NAOKI URASAWA

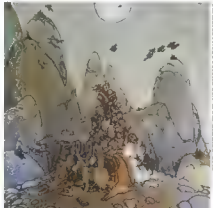
Comment avez-vous découvert Mœbius ?
Le magazine de SF *Starlog* a commencé à présenter son travail à partir de la seconde moitié des années 1970. Parmi ces illustrations se trouvait un dessin qui semblait représenter une famille hippie. À sa vue, je me suis dit que là, se trouvait peut-être ce trait idéal que je recherchais depuis tant d'années. Plus je découvrais les ramifications de son travail, plus cette interrogation se muait en certitude.

Laquelle de ses œuvres préférez-vous ?
Plutôt qu'une œuvre en particulier, c'est le Mœbius qui dessine ce qui lui passe par la tête, le « roi du griffonnage », que j'admire le plus. Certaines des histoires qu'il a mises en images sont très abouties, comme *L'Incal*, mais je le trouve plus impressionnant encore lorsqu'il dessine au fil de son inspiration. En fait, c'est ce genre de vagabondage graphique que je rêve de réaliser moi-même. Le problème, c'est qu'au Japon, personne n'y verrait d'intérêt. Les mangas sont considérés comme un divertissement, leur fonction est de séduire le lecteur et, en un sens, Mœbius faisait l'exact opposé. Ses dessins se situent hors du cadre de la mode, des tendances, et ne vieillissent pas. Ils m'apparaissent, aujourd'hui encore, pleinement avant-gardistes, à la pointe. C'est une esthétique qui ne cadre pas toujours avec les goûts du grand public, mais ils ont changé ma vie. Aujourd'hui encore, je ressens des frissons en les regardant. Je me dis : « Bon sang, c'est vraiment dingue ! Je ferais mieux de ne pas trop les regarder ! »

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
Oui, sur tous les plans. Vers 18 ans, je dessinais tous les jours, persuadé que cela me mènerait quelque part, quand bien même je ne savais guère encore où. Mais j'avais beau m'échiner à chercher ma voie, je n'y parvenais pas et c'était très vexant. C'est là que j'ai découvert le trait de Mœbius. En voyant ses dessins, je me suis dit, « C'est peut-être là que je veux aller. » C'est comme si une porte s'était ouverte d'un coup dans ma sensibilité artistique. À partir de là, j'ai découvert une infinité de choses. C'était une révélation très philosophique ! J'avais l'impression que mon corps et mon âme entiers étaient happés par une force. Mœbius a été le catalyseur qui m'a permis d'ouvrir cette porte. J'ai connu beaucoup d'expériences similaires. En musique, Bob Dylan a provoqué la même chose chez moi. Il y a de grandes portes, de petites portes, et chaque jour nous vivons des expériences qui en ouvrent une différente. Beaucoup d'auteurs disent qu'ils aiment Mœbius ou Ôtomo. Si on pouvait brancher une machine sur le cerveau des gens et mesurer à quel point ils en sont fans, je sortirais premier haut la main. J'aime son travail plus que n'importe qui. Je pourrais peut-être même essayer d'imiter son style à la perfection si ce n'était pas vain. À trop reconnaître Mœbius comme l'artiste ultime, on finit par se dire qu'il n'y a nul besoin d'autres artistes dans ce monde, qu'il est devenu inutile de dessiner soi-même. Il ne sert donc à rien d'imiter ceux que l'on admire, et mieux vaut chercher à s'en écarter, un tant soit peu même, distinguer le territoire de Mœbius et le sien. Ainsi, aujourd'hui, je sais précisément vers quoi j'essaie de tendre, mais cela ne m'empêche pas de continuer à me débattre pour echapper à l'influence de Mœbius, et cela depuis trente ans. Bob Dylan et Mœbius ont enrichi ma vie d'une manière unique et je leur en serai reconnaissant toute ma vie. Immerger toute mon âme dans leurs œuvres m'a aidé à trouver ma voie. C'est la première chose qui m'est revenue à l'esprit quand j'ai appris la mort de Mœbius. On a tendance à l'oublier, mais c'est ce genre de choses qui nous donnent goût à la vie. Pour moi, il y a les œuvres de Mœbius, Bob Dylan, *Paper Moon*, Stanley Kubrick et Akira Kurosawa. Quand je les regarde, je suis heureux. Nos vies sont formées par ce genre de choses. On en vient à se demander si on ne pourrait pas à notre tour créer quelque chose de cet ordre. C'est possible d'imiter le trait de Mœbius. Mais je voudrais qu'à travers mon travail, on sente tout l'amour que j'ai pour son œuvre. Je ne voudrais pas que le moi de 18 ans, venant juste de découvrir Mœbius, regarde mon travail aujourd'hui et pense que ce que je fais est médiocre.

© Moebius Production 2013

CI-DESSUS
Illustration de Mœbius utilisée pour la pochette d'un double album comprenant *Are you Experienced?* et *Axis: Bold as Love*, de Jimi Hendrix.


© MOEBIUS PRODUCTIONS/REVOLUTION, POUR METAL, 2013

CI-DESSUS
L'illustration parue dans *Starlog* et dont Urasawa parle dans l'interview.

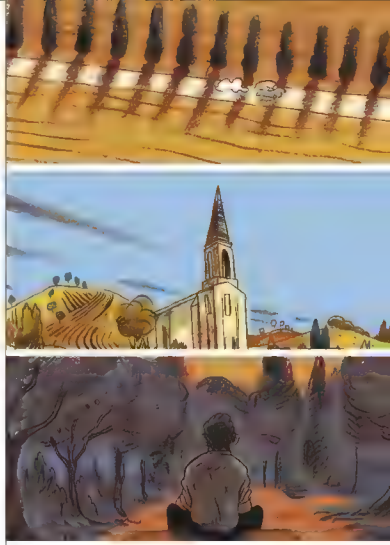
NAOKI URASAWA
"Les dessins de Mœbius se situent hors du cadre de la mode, des tendances, et ne vieillissent pas."

CI-DESSOUS
Moebius et sa femme, Isabelle, en visite au Studio Ghibli en 2009. L'édition d'*Arzach* présentée ici est celle de 2011.

© STUDIO GHIBLI

HAYAO MIYAZAKI

Je ne pourrai jamais oublier le choc ressenti à la découverte d'*Arzach*. À chaque relecture, je soupirais, émerveillé par les images, tâchant de m'imprégner de ce trait magnifique et délicat, de cette puissance créatrice, de ce sens de la mise en espace. Tout en ayant conscience qu'il fut impensable de l'imiter ou de le plagier, son travail allait toutefois grandement m'inspirer. Plus tard, j'ai eu l'occasion de le rencontrer et d'apprécier sa sagesse et sa courtoisie. J'en garde le souvenir d'une rencontre précieuse. Nous fûmes contemporains, et tout comme lui, je me suis démené, j'ai travaillé jusqu'au bout de mes forces. Gagner son amitié fut la chose la plus heureuse qui me soit arrivée au cours du XX^e^ siècle.



Come Prima

UN BOULEVERSANT VOYAGE EN ITALIE

PAR ALFRED

DELCOURT

KEIICHI KOIKE

Né en 1960 Auteur de *Spinoza, Heaven's Door, Ultra Heaven* Coauteur avec Keijirô Suga de *Philosophie sauvage, Le Savoir des Indiens d'Amérique*. Il a dessiné une illustration en hommage à Mœbius dans le numéro spécial d'*Eureka*

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
Quand j'avais 19 ans, on m'a proposé de publier une histoire dans un magazine à petit tirage. Ça n'a finalement pas abouti, mais j'ai été invité à la soirée de lancement où j'ai fait la connaissance de Katsuhiro Ôtomo. À l'époque, il était en train d'écrire *Fireball*. De mon côté, je vivais dans une communauté de hippies à Kichijôji. Comme Ôtomo habitait le même quartier, nous sommes rentrés ensemble et il m'a invité à passer chez lui pour me montrer quelques livres de Mœbius, dont *Arzach* et *Les Yeux du chat*. Ce fut un choc. Je découvrais une forme d'expression insoupçonnée ; moi qui avais grandi en lisant des mangas, presque sans opportunité de lire de bande dessinée étrangère.

Quelle est votre œuvre préférée ?
Je les aime toutes, mais la première qui m'a marqué, c'est *Arzach*. Par la suite, je suis allé aux États-Unis

KEIICHI KOIKE

"Mœbius a élargi ma conception de la créativité, des possibilités offertes à l'expression artistique. Toutes les expérimentations sont permises."

travailler pour un studio d'animation dirigé par un Français. Un de mes collègues français m'a montré beaucoup d'albums de Mœbius, en me disant que c'était le plus grand auteur de son pays. Dans le lot, c'est *Le Garage hermétique* que je préférais. Je lui ai emprunté une traduction anglaise, que j'ai lue après l'avoir photocopiée Je pense que Mœbius m'a beaucoup influencé. Le seul problème, c'est que je ne comprends pas tout ! Comme pour *Le Monde d'Edena*, au lieu de bloquer sur des points du scénario, je passe outre, j'apprécie l'ambiance et j'imagine moi-même l'histoire.

Comment s'est passée votre rencontre avec Mœbius ?
Je l'ai rencontré en 1983 ou 1984 durant une convention de bande dessinée à Los Angeles. J'avais fait la connaissance de Geof Darrow qui, à l'époque, travaillait en quelque sorte comme assistant de Mœbius, et qui m'avait informé de sa venue. Je rencontrais mon idole Quand je lui ai montré mes planches, il a mis la séance de dédicaces entre parenthèses et les a regardées avec attention. J'étais fou de joie. Il m'a félicité pour le design de mes personnages. La seconde fois que je l'ai vu, c'était en 2009, au Japon. Je portais le t-shirt Mœbius que j'avais acheté lors de notre première rencontre et qu'il m'avait dédicacé sur l'épaule. Quand je le lui ai montré, il a été très surpris et s'est souvenu de moi. Cette fois, il m'a dédicacé l'autre épaule, en me disant que dix ans plus tard il signerait le dos ! Lors de notre première rencontre, il m'avait dit que j'avais beaucoup de talent et que je devais continuer de dessiner, et, en 2009, il m'a plus ou moins encouragé de la même manière. Comme je lui faisais remarquer qu'il répétait le même conseil qu'il m'avait donné quinze ans plus tôt, il m'a dit : « C'est vrai, mais j'avais raison, non ? » En 2010, je l'ai revu lors d'un voyage en France. Comme je ne savais pas comment faire pour le retrouver, je portais mon t-shirt tous les jours en

©Euromanga/2013

©Euromanga/2013

À DROITE
Le t-shirt dédicacé par Mœbius signé au dos en 2010.

©Darrowmoby/2013

espérant le croiser, ce qui a fini par arriver lors d'un vernissage. Il a alors honoré sa promesse et m'a dédicacé le t-shirt une troisième fois, dans le dos.

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
Il a élargi ma conception de la créativité, des possibilités offertes à l'expression artistique. Tout est possible, on peut faire n'importe quoi. Avant de découvrir son travail, je ne lisais que des mangas, aussi j'étais enfermé dans leur logique propre, dans leur esthétique. Mais avec Mœbius, j'ai réalisé que la bande dessinée ne se limitait pas à ça, que toutes les expérimentations étaient permises. Ça a été une libération. Mœbius est extrêmement virtuose, et on sent que le développement de certaines histoires est d'abord porté par le dessin. Le scénario peut être le point de départ, mais si, en cours de route, il lui vient une belle idée visuelle, il va la privilégier et mettre l'histoire à son service. C'est de cette manière que j'ai écrit le passage d'*Ultra Heaven*, où le personnage se fait tirer dessus par un inspecteur du service d'hygiène et se met à avoir des visions kaléidoscopiques. Jusqu'à mes 20 ans, j'adorais Katsuhiro Ôtomo et Mamoru Masaki. En un sens, ce sont deux auteurs diamétralement opposés. Chez Masaki, tout est montré de manière subjective, alors que Ôtomo adopte toujours un point de vue objectif. Chez Mœbius, le dessin est objectif, au sens irréprochable, mais les sujets représentés sont subjectifs, de pures visions fantasmagoriques. C'est peut-être cela qui m'a toujours impressionné chez lui.

« C'était à se demander si on était à la hauteur… »

BÉGAUDEAU ET OUBRERIE
MÂLE OCCIDENTAL CONTEMPORAIN
Une comédie en bande dessinée
DISPONIBLE LE 30 OCTOBRE
ÉDITIONS DELCOURT

HIROHIKO ARAKI

Né en 1960. Auteur de Ma Shônen B.T (« *B.T, le garçon maléfique* »), *Gorgeous Irene*, *Jojo's Bizarre Adventure*.

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
Par l'intermédiaire de grands auteurs comme Katsuhiro Ôtomo et Jirô Taniguchi, qui revendiquaient son influence. En apprenant que deux grands dessinateurs comme eux avaient été marqués par son travail, j'ai voulu en savoir plus. Osamu Tezuka a aussi fait l'éloge du travail de Mœbius. En termes de filiation, j'appartiens à la deuxième génération, je suis un disciple de disciples de Mœbius. Je pense que beaucoup d'auteurs de *Shônen Jump* ont été de la même manière indirectement influencés par Mœbius. En forçant le trait, on peut dire que le manga ne serait pas tel qu'il est aujourd'hui sans Mœbius.

Quelle est votre œuvre préférée ?
Il y en a beaucoup dont je ne me souviens pas bien du titre. Mais j'ai été très impressionné par son livre sans parole, plutôt tardif dans sa carrière, *40 jours dans le désert B*, publié il y a peu au Japon. Lorsqu'il est venu au Japon en 2009, il a accepté de dessiner devant nous tous, et j'ai trouvé son trait vraiment puissant. Il n'avait rien du trait d'un artiste âgé. Il dessinait d'une seule traite, sans hésitation. En le voyant, j'ai pensé à tous ces auteurs japonais, pourtant plus jeunes que lui, qui dessinent avec beaucoup moins d'assurance. C'est pour cela que sa mort m'a surpris.

HIROHIKO ARAKI
"Je pense qu'aujourd'hui, il n'y a aucun mangaka de premier plan qui ne soit influencé par sa mise en espace."

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
Je n'ai jamais cherché à imiter son trait, mais je trouve que sa mise en espace est vraiment remarquable. Il m'a beaucoup influence sur l'ouverture du point de vue. Il parvient à mettre en volume l'espace et la grandeur de manière admirable. Si on devait définir deux types de dessin selon qu'ils accordent plus de place à la blancheur du papier ou au noir de l'encre, les dessins de Mœbius se rangeraient dans la première catégorie. Ils sont vides, mais le rendu des volumes est saisissant. Je trouve ça vraiment incroyable. Je pense qu'aujourd'hui, il n'y a aucun mangaka de premier plan qui ne soit influencé par sa mise en espace. Dans mon cas, cette influence a transité par Katsuhiro Ôtomo, chez qui il y a beaucoup de scènes de destructions très réalistes. Autrefois, dans les mangas, lorsqu'un objet se cassait, il se brisait net, et le dessin était très approximatif. Mais chez Ôtomo, les choses ont un poids, une masse, et elles se cassent de manière très réaliste. Cette caractéristique est également présente dans le travail de Mœbius. Ce sentiment de réalisme trouve son origine dans le placement et la disposition des ombres portées. Si c'est fait de manière fantaisiste, ça peut donner une sensation d'artificialité, mais chez Mœbius, la distance entre les objets et leur ombre est rendue de manière très fine. Et puis ce sens du mouvement… Dans les mangas, le mouvement est rendu par des traits qui accompagnent l'action, mais chez Mœbius, ils sont inutiles car le dessin est très expressif et parlant. Même sans lignes de mouvement, ses personnages volent, planent. C'est plutôt de recourir aux lignes de mouvement qui est ringard. Il n'y a pas d'autre artiste comme Mœbius dans le domaine de la bande dessinée ou de la peinture Tout le monde veut l'imiter. Parce que son trait est à la fois simple et extrêmement expressif.

©Kuromanga/2013

OSAMU KOBAYASHI

Né en 1964. Mangaka (auteur de *One Night City*) et réalisateur de dessins animés (*Beck*, *Paradise Kiss*) et de publicités. Il a participé à une discussion en public intitulée « Mœbius et les enfants » aux côtés de Kôji Morimoto.

Comment avez-vous découvert Mœbius ?

Je pense que c'était dans le magazine *Starlog*. Ensuite, je me suis mis en quête de ses albums dans les librairies d'imports à Ginza, et Shibuya. Mais ces imports étaient hors de ma bourse. De même, dans les pages de vente par correspondance du magazine américain *Heavy Metal*, se trouvait une superbe illustration de Mœbius qui me faisait énormément envie et que je n'ai jamais pu acheter. Je n'étais pas spécialement fan du dessin de la première histoire que j'avais lue dans *Starlog*, mais je le trouvais étrange et très occidental. Pour moi, le choc, ça a été *Arzach*. Son sens de la couleur, juxtaposent notamment un brun sombre avec du violet, était incroyable. Et j'adorais le décalage entre ces dessins magnifiques et ce récit simple, au ton comique. Je me suis dit : « Ça, c'est la classe ! »

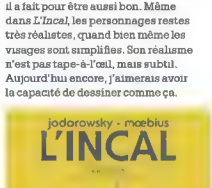
Il y a plusieurs années, la Kôdansha avait sorti une traduction japonaise de *L'Incal*, mais j'aurais préféré qu'ils commencent par sortir *Arzach*

Quelle est votre œuvre préférée ?

Arzach, sans doute. J'aime aussi beaucoup *The Long Tomorrow*. Je n'ai pas encore bien compris l'histoire de *L'Incal* ! Les dégradés sont très beaux, dans *L'Incal*. Pour moi, Mœbius est assez proche d'Hokusai, dans son utilisation de la couleur. Peut-être qu'il a été influencé par lui ! J'aime aussi *Venise celeste* pour ses belles couleurs.

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?

J'étais chargé des décors sur *Dragon's Heaven*, un OAV réalisé par mon frère Makoto Kobayashi, et j'ai introduit dans mes dessins des petits points à la Mœbius. Ils permettent de restituer les textures et les volumes. J'aime aussi les machines et les costumes chez Mœbius, comme l'uniforme des policiers dans *L'Incal*, ou les sourcils en forme d'éclair ! Dans ses albums, les véhicules font montre d'un design épuré au point qu'ils ressemblent parfois à des jouets, en contraste avec d'autres éléments très détaillés. Je crois que j'ai été influencé par sa manière de dessiner des vaisseaux spatiaux ressemblant à des peluches. Mais également celui des Méta-Barons, qui ne sont que des cylindres avec trois ailerons triangulaires, tellement cools ! C'est un design radicalement opposé à celui des vaisseaux japonais, aux formes très complexes. J'aime également beaucoup la manière dont Mœbius représente la fumée. Dans la série télévisée animée *Sentô Mecha Xabungle*, la fumée des explosions ressemble à celle que dessine Mœbius, mais je ne sais pas si c'est un choix conscient de la part du réalisateur. C'est moi qui aurais dû animer les explosions de Mœbius en premier ! J'aime aussi sa gamme chromatique : ses violets, ses turquoises, ses roses. Les scènes de nuit sont souvent dans des tons bleus, et l'autre jour encore, je m'en suis inspiré pour les décors d'une série animée pour la télévision. Je ne peux pas m'en empêcher, c'est inconscient. Dans ses recueils d'illustrations, Mœbius utilise une large palette de couleurs, mais c'est somptueux. C'est facile de faire quelque chose de joli avec peu de couleurs, mais c'est difficile de faire quelque chose de beau et de très colore à la fois. De ce côté-là aussi, je pense qu'il m'a influencé. Lorsque je travaillais pour la publicité et la télévision, je m'appuyais sur ce genre d'esthétique pour présenter mes projets, avec un certain succès ! En revanche, dans le domaine du croquis, il est impossible à imiter. Quand il signe Jean Giraud, le trait vise au réalisme, quand il signe Mœbius, son trait vise la stylisation. Mais pourtant, même dans ses dessins les plus stylisés, les attitudes des personnages restent toujours réalistes. Je me demande vraiment comment il a fait pour être aussi bon. Même dans *L'Incal*, les personnages restes très réalistes, quand bien même les visages sont simplifiés. Son réalisme n'est pas tape-à-l'œil, mais subtil. Aujourd'hui encore, j'aimerais avoir la capacité de dessiner comme ça.



OSAMU KOBAYASHI

"Le réalisme de Mœbius n'est pas tape-à-l'œil, mais subtil. Aujourd'hui encore, j'aimerais avoir la capacité de dessiner comme ça."

YASUHIRO NIGHTOW

Né en 1967 Auteur de *Samurai Spirits*, *Trigun* et *Kekkai Sensen* (*Blood Blockade Battlefront*), actuellement publié dans *Jump SQ.19*.

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
Grâce à *Starlog*. Comme je n'avais pas les moyens de l'acheter, je le lisais dans les librairies, complètement sidéré. En 2009, durant la conférence qui s'est tenue à l'université de Meiji, Naoki Urasawa a raconté comment une petite illustration de Mœbius l'avait bouleversé, et je comprends exactement ce qu'il a ressenti. La première fois que j'ai tenu un album de Mœbius dans mes mains, c'était à la fac, lors d'un séjour en famille d'accueil aux États-Unis. C'était dans une librairie de comics de San Francisco, et j'en ai acheté une telle cargaison que le vendeur n'a pas pu s'empêcher de rire !

Quelle est votre œuvre préférée ?
Je dirais *40 jours dans le désert B*. Comme je fais de la bande dessinée depuis longtemps, je vois parfois que certains auteurs que j'aime faiblissent en dessin. Certains, qui avaient un trait impeccablement lisse, finissent par avoir un trait hésitant, et d'autres cessent tout bonnement de dessiner. Cela veut soit dire que l'artiste n'en est pas conscient, soit qu'il accepte la fatalité et continue de dessiner malgré tout. Ça me travaillait beaucoup à une époque, j'avais peur de vieillir comme ça sans m'en apercevoir. À ce moment-là, je ne m'intéressais plus trop à la bande dessinée européenne, mais en tombant par hasard sur un album de Mœbius dans une librairie américaine, je me suis souvenu à quel point j'aimais son travail, et je me suis mis à feuilleter le livre nonchalamment. Mais en voyant la date de parution, je n'en revenais pas ! 1999 ! C'était tout récent ! Son dessin n'avait pas perdu une once de la puissance de sa jeunesse. Ça m'a secoué. J'avais sous les yeux le travail de quelqu'un qui s'était totalement libéré de l'emprise du temps et du flétrissement de la technique, pour arriver à un niveau inouï de maîtrise. Ça m'a rendu fou de joie, et rassuré, en quelque sorte. Quand je l'ai rencontré en 2009, il m'a confié que tous les jours, avant de dormir, il passait deux à trois heures à dessiner sans croquis préparatoire. Je n'en croyais pas mes oreilles. Rien qu'en regardant le niveau de perfection de ses dessins, je le considérais déjà comme un dieu, mais en entendant ça, je me suis réellement mis à le considérer comme une divinité, le dieu du dessin. Voilà pourquoi je choisirais *40 jours dans le désert B* comme album préféré.

Comment s'est passée votre rencontre avec Mœbius ?
La première fois que je l'ai vu, c'était dans le petit café à l'intérieur du Manga Museum de Kyôto, il dessinait un énorme Arzach, sans croquis préparatoire, à grands coups de feutre et avec un plaisir évident. Alors que moi, je suis toujours à me plaindre de mes douleurs à l'épaule quand je travaille. Je me suis dit : « Bon sang, si je continue comme ça, je n'arriverai jamais à bosser avec le sourire à son âge. »

YASUHIRO NIGHTOW
"Si demain on m'offrait la capacité de dessiner comme lui, je serais prêt à renoncer à mon propre style."

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
J'ai toujours eu envie de l'imiter, a commencer par son trait et ses hachures proches de la gravure. Si demain on m'offrait la capacité de dessiner comme lui, je serais prêt à renoncer à mon propre style. J'aimerais savoir créer, comme lui, ce sentiment d'espace avec une seule ligne d'horizon, au loin. Ou ces vues aériennes qui donnent cette sensation d'immensité. Lui seul en était capable. Lorsque l'on observe son trait, on sent qu'il a pris du plaisir à dessiner. Chaque fois que je regarde une de ses œuvres, j'ai l'impression qu'il me dit de me détendre et de dessiner en prenant plus de plaisir.

KATSUYA TERADA

Né en 1963 Illustrateur (*Katsuya Terada, Rakugaking* – « Katsuya Terada, le roi du griffonnage », coauteur avec Katsuhiro Ôtomo du recueil *Viva il ciclissimo !*), mangaka (*Saiyûkiden – Daien'ô*, « *Le Pèlerinage vers l'Occident - Le Roi des Singes* », *Rakuda Ga Warau* – « *Le sourire du dromadaire* ») et character designer pour l'animation et le jeu vidéo.

© KATSUYA TERADA 2015

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
C'était en quatrième, j'avais 14 ans. L'auteur de science-fiction Kôichirô Noda avait écrit un article sur *Métal Hurlant* dans *SF Magazine*, où il présentait le travail de Druillet, Corben et Mœbius. L'article était illustré par un dessin qui ne dépassait pas les trois à quatre centimètres de large, mais j'ai ressenti un choc en le regardant. Il va sans dire que l'univers dépeint n'avait rien à voir avec celui des mangas, mais la qualité du trait était inouïe. Dans les mangas, le dessin alterne souvent entre un trait fort ou léger, mais chez Mœbius, le trait était toujours fin. Quand il dessinait un paysage, on comprenait qu'il avait voulu le faire de manière détachée, sans en rajouter. J'avais déjà observé ce genre de style dans des illustrations, mais jamais en bande dessinée. Jusqu'alors, il y avait un style précis pour la bande dessinée, un autre pour l'illustration, un autre pour le dessin réaliste. Quand j'ai découvert les œuvres de Mœbius, toutes ces chaînes ont volé en éclats. Je n'avais jamais trop aimé le style graphique qu'on trouvait dans les mangas, cette sorte d'énergie, mais avec Mœbius, j'ai compris pour la première fois qu'il était possible de faire autrement. Pour moi, ça a été une sorte de révolution copernicienne.

Quelle est votre œuvre préférée ?
Plutôt qu'une en particulier, j'aime tout ce qui est paru dans *Métal Hurlant*, et que j'ai pu lire à l'époque. J'étais complètement happé par les dessins, et je n'essayais pas de lire le français. C'est dire à quel point le trait de Mœbius me fascinait. Contrairement aux lecteurs français, je lisais en imaginant l'histoire et en admirant les dessins pour eux-mêmes. D'ailleurs, beaucoup d'œuvres de Mœbius sont sans paroles. À l'époque, beaucoup d'auteurs de bande dessinée s'essayaient à faire des planches muettes. Mais s'il fallait vraiment choisir l'album que je préfère entre tous, ce serait *Les Yeux du chat*, que je relis le plus souvent.

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
Il m'a influencé en tout. Il m'a façonné. Si on pouvait changer le filtre à travers lequel on voit le monde, je choisirais celui de Mœbius. Peut-être même qu'il est déjà installé dans mon cerveau. Ôtomo et Urasawa l'ont dit avant moi, mais le trait de Mœbius est le trait ultime. Lors de sa conférence à l'université de Meiji, Mœbius a expliqué qu'il avait passé du temps à élaborer son esthétique en cherchant un juste milieu entre le réalisme et le style bande dessinée. Je savais bien que tous les auteurs qui cherchent à obtenir un trait encore jamais vu en bande dessinée passent par cette phase de recherche et d'expérimentation, mais j'ai été très ému en apprenant que Mœbius lui-même était passé par là. Chez lui, sa personnalité ne s'exprime pas dans son trait. Le trait de Mœbius est neutre, il est indémodable. Par ailleurs, il est extrêmement doué en composition. Chez lui, le cadre n'est jamais étriqué. Il choisit le meilleur angle pour dessiner une scène, et arrive à nous faire imaginer le décor au-delà du cadre. Lorsque l'on a recours à des couleurs et des cadrages en vogue à une époque, le style finit toujours par se démoder, mais ça n'arrive pas quand on dessine comme Mœbius. On a envie d'encadrer tous ces dessins et de les accrocher chez soi, on sent son intention artistique jusque dans les moindres détails. (Montrant une page des *Yeux du chat*.) On ne peut pas arriver à un tel résultat sans avoir au préalable pensé à tout : la position des objets, le mur, le nombre de centimètres qui séparent les personnages du mur, etc. C'est la preuve qu'il cherchait à dessiner en se servant uniquement de son trait. C'est pour ça que les auteurs qui ne jurent que par le trait ont été si sensibles au travail de Mœbius. Seulement, il y a une sérénité dans les dessins de Mœbius qui vient de sa personnalité. Certains ont beau imiter son trait, leurs dessins n'ont pas la même quiétude. Cela ne tient pas qu'à son trait, mais aussi à la composition, à son sens des formes. Mœbius avait un charme et une personnalité uniques, et c'est son regard singulier sur le monde qui lui permettait de dessiner ainsi. Le style reflète forcément la personnalité de l'artiste. C'est particulièrement évident quand on dessine des personnages. C'est l'ensemble de toutes ces choses que je revendique comme l'influence de Mœbius sur mon travail.

KATSUYA TERADA
"Mœbius m'a influencé en tout. Il m'a façonné. Si on pouvait changer le filtre à travers lequel on voit le monde, je choisirais celui de Mœbius."

©Bamanga/2015

KAMUI FUJIWARA

Né en 1959, auteur notamment de *Raika*, *Chocolate Panic*, *Unlucky Young Men*, *Love Sync Dream* (scénario de Jean-David Morvan).

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
La toute première fois, c'était en lisant *Métal Hurlant*, dans une petite librairie spécialisée du quartier de Jimbochô, à Tôkyô. C'était le numéro avec *Le Bandard fou*. Mais j'avais presque oublié ce souvenir, car ce qui m'a vraiment marqué, c'est *Arzach*, que j'avais trouvé par hasard au rayon import du grand magasin Seibu de Shibuya. Le dessin m'avait profondément impressionné, et cet album m'a d'autant plus marqué que j'avais pu comprendre l'histoire, vu qu'elle était sans paroles. J'avais déjà lu des mangas muets, comme *Jun* de Shôtarô Ishinomori, mais la construction d'*Arzach* ne ressemblait à rien de ce que je connaissais. Les doubles pages m'ont causé un sacré choc.

Quelle est votre œuvre préférée ?
C'est aussi *Arzach*. Quand j'ai découvert cet album, je n'avais pas les moyens de l'acheter. Ce n'était pas si cher que ça, mais pour un étudiant, c'était quand même une somme. Alors j'allais régulièrement le lire sur place, en m'efforçant de tout mémoriser. Mais un jour, malheur, quelqu'un l'avait acheté ! Je ne sais pas si c'est pour compenser, mais depuis j'en ai acheté plusieurs éditions, je dois en avoir six aujourd'hui.

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
Je crois que j'ai été influencé par l'impression de légèreté qui se dégage de son travail. Sa mise en espace, aussi, surtout lorsqu'il s'agit d'espaces blancs. Également sa manière de dessiner la fumée, les ombres, ce genre de détails. De tous les auteurs de bande dessinée, c'est Mœbius qui m'a le plus profondément marqué. Notamment dans sa manière de ne pas dessiner de lignes de mouvement. Au Japon, les lignes de mouvement donnaient un style très puissant aux auteurs de *gekiga*, et le trait de Mœbius, qui en était dépourvu, m'apparaissait d'autant plus frais. Moi-même, je dessine souvent des histoires ciblant un public jeune, et j'aimerais bien pouvoir écrire des bandes dessinées pour adultes de nouveau. Parfois, je me dis que j'aimerais bien reprendre l'univers de (la série de jeux vidéo) *Panzer Dragoon* telle que Mœbius l'a illustrée. Elle n'a encore jamais été adaptée en bande dessinée. C'est un jeu de tir avec des éléments de RPG, ça pourrait être intéressant à dessiner.

> **KAMUI FUJIWARA**
> ***"J'ai été influencé par l'impression de légèreté qui se dégage de son travail. De tous les auteurs de bande dessinée, c'est Mœbius qui m'a le plus marqué."***

À DROITE : La collection d'*Arzach* de Kamui Fujiwara.

RANGE MURATA

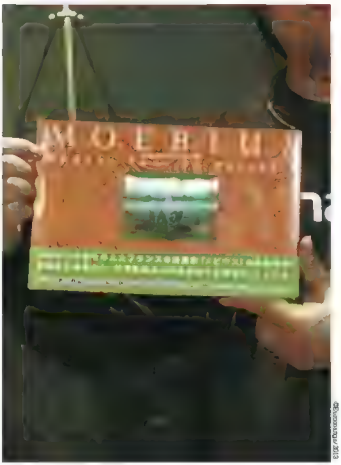
Né en 1968. Illustrateur et character designer. Il a signé entre autres les recueils *Like a Balance Life*, *Futurhythm* et *Form Code*, ainsi que le character design de dessins animés tels que *Submarine Blue No6.* et *Shangri-La*.

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
C'était à l'époque où j'étudiais à la fac des Beaux-Arts d'Osaka, un ami m'avait prêté un numéro de *Métal Hurlant*, que je n'avais pas les moyens d'acheter. En le feuilletant, j'avais l'impression de regarder un film, la sensibilité n'avait rien à voir avec celle des mangas. J'avais déjà lu des comics, mais je n'aimais pas leur manière très tranchée de traiter la couleur. Mais avec *Métal Hurlant*, mes horizons et mes rêves ont pris une tout autre dimension. Je découvrais un tas d'auteurs incroyables, au style proche de la peinture, qui avaient pourtant choisi de s'exprimer à travers des bandes dessinées, et dont le travail était imprimé et diffusé dans le monde entier. Le numéro qu'on m'avait prêté ne contenait pas de planches de Mœbius, mais j'en ai très vite entendu parler comme de quelqu'un au talent phénoménal. J'ai aimé le travail de Katsuhiro Ôtomo, et j'ai appris qu'il avait été très influencé par Mœbius. Et son nom était facile à retenir.

Quelle est votre œuvre préférée ?
40 jours dans le désert B. On sent qu'il a tout dessiné d'un trait, sans aucune hésitation. Je le considère comme le chef-d'œuvre absolu d'un maître du dessin.

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
À une époque, j'ai tenté de reprendre ses petits traits et ses points. J'ai fait de mon mieux pour les intégrer à mon style, sans succès. Impossible, par exemple, de représenter avec cette technique un visage féminin sans qu'il ait l'air tout de suite effrayant ! Pour moi, ça ne marchait pas, sauf pour représenter des volumes ou évoquer des textures sans recourir aux trames. Et encore, lorsque j'affinais mon trait de plus en plus pour produire des effets de dégradé, le trait était si fin que ça ne passait plus à l'impression. Les originaux étaient plutôt réussis, mais ça exigeait un temps fou. À un moment, je me suis demandé s'il n'y avait pas un moyen de simplifier cette technique. Au final, Mœbius m'a influencé indirectement, à travers l'influence qu'ont exercée sur moi Katsuhiro Ôtomo et Kamui Fujiwara, eux-mêmes inspirés de son style. Notamment à travers cette remarquable sensation de légèreté qu'exprime le dessin de Fujiwara. Le dessin de Mœbius exprime le même sentiment de légèreté, mais avec une sensibilité différente. C'est difficile à expliquer, mais pour moi, les dessins de Kamui Fujiwara évoquent une flottaison, tandis que le style de Mœbius rappelle plutôt l'apesanteur. Ils n'ont pas la même viscosité. Bien sûr, je ne dis pas que l'un est supérieur à l'autre, mais le style de Mœbius est plus doux, les corps flottent comme portés par une brise légère. Lorsqu'une voiture ou une moto se déplace sur le sol, l'impression de vitesse est très marquée. En revanche, dès qu'un véhicule s'élève dans les airs, le mouvement se fait plus doux.

RANGE MURATA
"Je considère 40 jours dans le désert B comme le chef-d'œuvre absolu d'un maître du dessin."



RINTARÔ

Réalisateur de séries animées pour la télévision telles qu'*Astro le petit robot*, *Albator*, et de longs métrages pour le cinéma comme *Galaxy Express 999*, *Metropolis*, et la coproduction franco-japonaise *Yona, la légende de l'oiseau sans aile*.

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
Je travaillais sur l'adaptation de *Little Nemo* en dessin animé, et Mœbius avait dessiné le story-board. C'était dans les années 1970, au tout début de ce projet qui n'a malheureusement pas abouti. À l'époque, j'avais été séduit par son style, mais lorsque j'ai découvert *Arzach*, je me suis mis à acheter tous les albums que je pouvais trouver en import.

Comment s'est passée votre rencontre avec Mœbius ?
J'ai fait sa connaissance en 2006. Il m'a dit qu'il avait aimé *Metropolis*. Par la suite, je l'ai revu trois fois. À ces occasions, Mœbius m'a confié qu'il n'aimait pas les dessins animés auxquels il avait participé, qu'il ne savait pas comment déterminer la durée de chaque plan, comment intégrer la musique au film. Il m'a questionné à ce sujet car il ne maîtrisait pas cet aspect de la réalisation. Certains voudraient adapter son travail en dessin animé, mais ils ne comprennent pas comment faire pour transposer sa sensibilité, la légèreté de son style. Moi, je saurais exactement comment m'y prendre !

Quelle est votre œuvre préférée ?
Le tome 6 d'*Inside Mœbius*, qu'il m'a dédicacé et qui est devenu de ce fait un livre extrêmement précieux, une sorte de testament. Il m'a dit qu'à une époque, lorsqu'il cherchait ses racines, il n'était pas parvenu à savoir d'où il venait précisément. Il m'a dit : « Pour vous, Japonais, c'est évident, mais nous, en Europe, nous sommes issus d'un tas de mélanges. » D'une certaine manière, les albums de Mœbius abordent tous le thème de la recherche de soi. *Inside Mœbius* est un genre d'autobiographie, et la conversation que nous avons eue à ce sujet n'a fait que conforter cette impression.

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
Je ne suis pas auteur de bande dessinée, aussi il ne m'a pas influencé sur le plan technique, mais j'ai la plus grande admiration pour le côté aérien de son style et son univers. J'aime ses récits, mais ce sont ses illustrations qui me fascinent. Elles me viennent toujours à l'esprit lorsque je travaille sur un dessin animé situé dans le registre fantastique. En fait, nous avons failli travailler ensemble, sur un projet coréen intitulé : *Maman va venir à ton secours, Paul* (titre provisoire). C'était l'histoire d'un jeune Américain qui, en visitant un musée, se retrouvait attiré, puis littéralement aspiré par un mandala chinois. Sa mère, qui était cascadeuse, volait à son secours et se retrouvait propulsée dans un monde fantasmagorique inspiré de la culture asiatique. J'avais choisi de confier à Mœbius la conception de cet univers, pour qu'il rende les choses plus intéressantes en y apportant son étrangeté. Il avait accepté, mais le projet lui-même est malheureusement tombé à l'eau.

> **RINTARÔ**
> ***"Les illustrations de Mœbius me viennent toujours à l'esprit lorsque je travaille sur un dessin animé."***

©Rintaro/2013

©Raiosmangá/2013

KATSUHIRO ÔTOMO

Comment avez-vous découvert Mœbius ?
Je crois que c'était dans *Starlog*, à la fin des années 1970. Suite à cette découverte, j'ai dessiné *Don* Quijote et *Flower*, deux nouvelles aux esthétiques clairement sous influences. Il suffit de comparer avec mes histoires antérieures pour le constater. Avec le style que j'avais, une découverte telle que celle de Mœbius ne pouvait avoir que des conséquences ! Des possibilités que je ne soupçonnais pas s'offraient subitement. Je ne pense cependant pas me situer dans l'imitation bornée, plutôt dans le prolongement de son travail. J'ai intégré son style au mien de manière naturelle. À partir de la fin des années 1960, les gens de ma génération et moi étions en contact étroit avec la culture étrangère. Le cinéma, la photo, l'illustration. Il y a eu une mode de l'illustration, avec des gens comme Peter Max, qui dessinait des posters psychédéliques, ou Shôtarô Isaka, qui faisait la couverture du magazine *Big Comic*. Le métier d'illustrateur avait le vent en poupe, ils étaient encensés, c'était une situation très surprenante. La première fois que j'ai vu un dessin de Mœbius, j'ai cru que c'était une œuvre de Peter Max. À l'époque, le *gekiga* était à la mode, mais ça ne m'intéressait pas du tout, je cherchais à faire quelque chose de nouveau, et c'est là que j'ai découvert Mœbius. J'ai eu la confirmation qu'il était possible de faire de la bande dessinée autrement. Qu'on n'était pas obligé de faire des histoires à lire le front plissé de crispation comme le *gekiga*, qu'on pouvait aussi faire des choses classes ! Ensuite, j'ai découvert plein d'auteurs dans *Heavy Metal* et *Métal Hurlant*. Je me suis dit qu'il fallait que j'aille en France, et je l'ai fait. J'ai passé mon temps dans les librairies ! Je n'arrêtais pas de découvrir des auteurs incroyables. Giménez, ça a été un choc. Et Druillet, Bilal, Schuiten, Pratt, Boucq, je les trouvais tous fantastiques. Quand je suis allé chez Schuiten, il m'a montré une planche originale d'*Absoluten calfeutrail*, dessinée au stylo-feutre. L'encre avait mal supporté le passage du temps. Ce jour-là, j'ai compris qu'il ne fallait pas dessiner au stylo-feutre !

Quelle est votre œuvre préférée ?
J'aime beaucoup ses premières histoires, comme *Arzach*, *The Long Tomorrow*. J'aime aussi *Le Garage hermétique*, mais je ne comprends pas tout. J'ai entendu dire qu'il dessinait chaque planche une par une, en improvisant au fur et à mesure.

Comment s'est passée votre rencontre avec Mœbius ?
La première fois que je l'ai rencontré, c'était dans le wagon-restaurant d'un train, en direction d'une convention. Je l'ai repéré car je l'avais vu en photo. Mais, sans interprète, nous n'avons pas vraiment pu discuter. Par la suite, je l'ai revu plusieurs fois, il m'a même invité chez lui et m'a offert une plume à dessin, qu'il avait fixée lui-même au bout d'une petite branche d'un arbre de son jardin. J'aimerais bien faire au moins un dessin avec, mais j'ai peur de l'abîmer ! Plus tard, je l'ai revu au Japon. À une époque, il voulait adapter *L'Incal* en dessin animé et faisait le tour des studios d'animation.

Avez-vous le sentiment d'avoir été influencé par Mœbius ?
Ce qui est incroyable chez lui, c'est que son trait est à la fois simple et virtuose. À l'époque où le Japon ne jurait que par le *gekiga*, je cherchais à faire quelque chose de plus léger, et c'est là que j'ai découvert Mœbius. Il m'a ouvert la voie. Il est très fort pour la mise en scène, ses bandes dessinées ont quelque chose de cinématographique. Je pense que ça lui vient d'une certaine décontraction. J'ai été très marqué par cette sensibilité. C'est très difficile de dessiner des paysages avec des personnages à l'arrière-plan. Ce que je trouve admirable, c'est que son trait n'a jamais faibli, même à la fin de sa vie. Les mangakas travaillent trop, ils finissent tous par s'user. Mœbius n'a jamais perdu son niveau, son style est resté frais jusqu'à la fin. J'imagine qu'il avait développé une certaine philosophie vis-à-vis du dessin. ◆

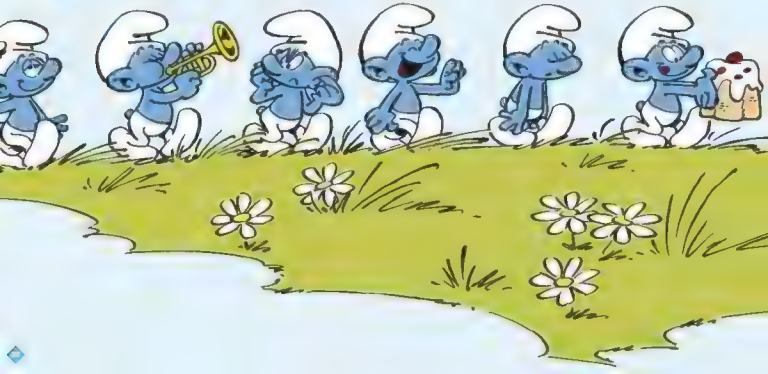
KATSUHIRO ÔTOMO
"Je ne pense pas me situer dans l'imitation bornée, plutôt dans le prolongement de son travail."

Peyo

SCHTROUMPF DADA

Les Schtroumpfs ne sont pas des stars de cinéma, ni de dessins animés, et pas davantage des produits de merchandising. Ils ne reflètent surtout pas la misogynie prédominante de notre société patriarcale, pas plus qu'ils ne véhiculent une idéologie fasciste ou une quelconque utopie communiste. À vrai dire, ce ne sont même pas des personnages de bande dessinée *Les Schtroumpfs*, c'est de la poésie.

Car « schtroumpf », avant tout, c'est un mot, et rien qu'un mot. L'histoire est bien connue, un peu trop d'ailleurs, à tel point qu'on passe toujours à côté de quelque chose. En septembre 1957, la famille Franquin prend des vacances avec la famille Peyo sur la côte belge, et au cours d'un repas, le créateur de Johan et Pirlouit veut demander au père de Gaston de lui passer le sel. Ne trouvant plus ses mots, il lui dit : « André, passe-moi la... allez, le... le schtroumpf, là, près de toi ! » Le mot, désormais si célèbre, venait de naître. L'anecdote est trop bonne, à tel point qu'elle ne pourrait pas se dérouler autrement. Il fallait que Franquin soit l'interlocuteur de Peyo pour que cela fonctionne. La suite est du même ordre : « Tiens, voilà ton schtroumpf ! »



– Merci de me l'avoir schtroumpfé, quand je n'en aurai plus besoin, je te le reschtroumpferai », etc. Ce qui est troublant dans cette histoire, c'est que la petite famille respective de l'un et de l'autre ait subitement disparu du décor, rien qu'une salière et deux amis qui réinventent la légende de la liberté. « Schtroumpf », c'est littéralement ce qui va donner du sel au quotidien des deux compères : un mot qui anéantit la banalité effarante de la situation (« Passe-moi le sel ! ») au profit d'un nouveau monde où tout devient possible. Une quarantaine d'années plus tôt, en 1916, il s'est passé un événement similaire dans un café litteraire zurichois baptisé le « Cabaret Voltaire » Un groupe de jeunes gens, parmi lesquels Hugo Ball et Richard Huelsenbeck, mit à jour un mot qui allait changer la face du monde :

mais on aboutit presque au même résultat Greil Marcus rappelle que le mot «dada signifie "cheval de bois" en français ; en allemand c'est une forme de rejet, "au revoir", "à bientôt", "fous-moi la paix". En roumain "bien sûr". En italien "nourrice" ; en argot scuabe "imbécile obsédé sexuel" ; en anglais "père", et "soyez prêts" – une vraie fanfare. Au plus profond du substrat indo-européen cela signifie à la fois oui et non : c'était un mot magique. » Un mot magique : c'est précisément ce que se révélera être « schtroumpf », qui ne veut rien dire et qui dit pourtant lui aussi tout et son contraire. Il peut signifier « passionnément » comme dans *La Schtroumpfette*, ou « merde » comme dans *Le Schtroumpfissime*. Sans doute qu'au-delà d'une dénomination fantaisiste et absurde, on ne verra pas immédiatement le rapport entre une

> *Un mot magique : c'est précisément ce que se révélera être « schtroumpf », qui ne veut rien dire et qui dit pourtant tout et son contraire.*

« dada ». Il n'y a certes pas que le temps qui creuse une profonde distance entre « dada » et « schtroumpf », et pourtant, on ne peut s'empêcher de voir dans l'un le prolongement de l'autre. Les circonstances de l'invention de « dada » sont plus obscures que le célèbre « passe-moi le schtroumpf », innocente série de bande dessinée très grand public et un mouvement intellectuel révolutionnaire né de l'horreur de la Grande Guerre et qui fit de « dada » un déchirant cri de rage et de protestation jeté à la face d'une société bourgeoise et délétère. De ce point de vue, les maisons-champignons

© Peyo / Dupuis

Exemple 1 Incommunicabilité du langage schtroumpf.

des petits Schtroumpfs et la sobriété de leur régime à base de salsepareille paraissent à mille lieues de la volonté de détérioration de la culture propre au Cabaret Voltaire Ce n'est, après tout, qu'une blague, à laquelle Peyo ne croyait d'ailleurs qu'à peine, au point qu'il lui fallut quelque temps avant de donner véritablement aux petits lutins bleus leur chance dans une série à part entière. C'était une rêverie de vacances, au goût de sel et de liberté Mais justement, ne sait-on pas depuis les surréalistes (premiers héritiers de Dada) que la rêverie subjective détourne le monde ? Dans ce cas, *Les Schtroumpfs* matérialise le plus grand détournement qui soit.

Le rôle du langage

Là où *Les Schtroumpfs* et Dada se rejoignent, surtout, c'est dans le rôle alloué au langage. À chaque fois qu'il s'agit de présenter les petits personnages, que ce soit dans leurs propres aventures ou pour leur toute première apparition dans un récit de *Johan et Pirlouit*, *Le Flûte à six schtroumpfs*, le « parler schtroumpf » se pose comme une caractéristique aussi importante que leur taille et leur couleur bleue. Dans l'encyclopédie que compulse Gargamel, on n'évoque même plus que cela · « sorte de petit génie, habitant le pays schtroumpf, mais que l'on rencontre parfois dans nos régions… Les Schtroumpfs ont un langage spécial : ils parlent schtroumpf. » C'est que, par-delà une physionomie légendaire qui fit vendre un nombre faramineux de figurines en latex, la grande affaire des *Schtroumpfs*, c'est leur dialecte, qu'aucune grammaire ne peut circonscrire. Pirlouit tente bien de se faire linguiste dans *La Flûte à six schtroumpfs* et formule une loi qui pourrait paraître satisfaisante :

© Peyo - Dupuis

Formule de la pierre philosophale qui permet de changer les métaux en OR !...
Lorsque le Soleil est dans le signe du Bélier et la Lune dans le signe du Taureau, il faut broyer des racines de mandragore et les faire macérer dans du venin de serpent. Le sel, le soufre (pas les vulgaires, mais les philosophiques) y seront ajoutés, ainsi que le mercure, qui sera purifié comme il est indiqué ici. Lorsque les premiers feux du soleil auront échauffé cette liqueur, on la portera à ébullition sur un feu de braises de chêne. À ce moment, on y fera dissoudre un petit schtroumpf...

Les Schtroumpfs comme ingrédients à la recherche de l'absolu : la pierre philosophale.

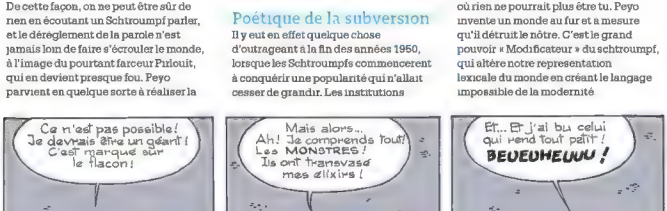
« C'est enfantin ! Il suffit de remplacer les noms par "schtroumpf" et les verbes par "schtroumpfer". » Ce qui donnera lieu à une scène hilarante où le quiproquo langagier tourne à plein régime, et où l'illogisme de son fonctionnement déborde des convenances du réel. Un schtroumpf lui expliquera ainsi que « si vous voulez schtroumpfer, il faut dire schtroumpfer et non pas schtroumpfer ! Schtroumpfer, ce n'est pas schtroumpfer !... Vous schtroumpfez ? » De cette façon, on ne peut être sûr de rien en écoutant un Schtroumpf parler, et le déréglement de la parole n'est jamais loin de faire s'écrouler le monde, à l'image du pourtant farceur Puiouit, qui en devient presque fou. Peyo parvient en quelque sorte à réaliser la

Les Schtroumpfs sont évidemment subversifs. Ils détournent le langage de la norme et le monde par la rêverie.

problématique que formulait Richard Huelsenbeck au nom du dadaïsme quatre décennies plus tôt : « Le doute devint notre vie. Le doute et l'outrage. Notre doute était si profond, finalement, que nous nous demandions : le langage peut-il exprimer un doute si profond ? » Les Schtroumpfs, eux, y sont parvenus.

Poétique de la subversion

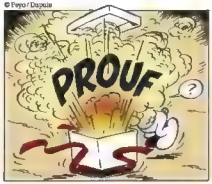
Il y eut en effet quelque chose d'outrageant à la fin des années 1950, lorsque les Schtroumpfs commencèrent à conquérir une popularité qui n'allait cesser de grandir. Les institutions éducatives s'alarmèrent des effets que pouvait avoir le langage schtroumpf sur les petites têtes blondes, et ils condamnèrent la dégénérescence de la langue française qui s'affichait sans complexe dans les planches de Peyo. Dans ce contexte, les Schtroumpfs sont évidemment subversifs. Ils détournent le langage de la norme, ils détournent le monde par la rêverie ; en un sens, ils s'opposent à lui et menacent de le réduire à néant à la seule force d'un mot. Les dadaïstes ne voyaient pas les choses autrement. Greil Marcus rapporte qu'à la fin des années 1910 « Les portes de la destruction s'ouvrirent, grâce à un tour de magie propre au Club Dada : le mot. Ils n'avaient que ça : "dada", mille fois et de mille façons différentes, ils claironnaient le mot tel un grand mystère. [...] Le mot devint le Modificateur, aucun autre mot ne pouvait avoir de sens sans "dada" attaché à lui, aucun mot ne pouvait garder sa signification avec "dada" lui courant sur le dos. » Il en va de même avec le langage schtroumpf. Une nouvelle façon d'être au réel s'est ouverte dans l'explosion de la syntaxe imposée par l'inlassable répétition du mot « schtroumpf » dans les bulles de bande dessinée, se substituant à tout autre vocabulaire ; un champ d'une liberté inouïe, où rien ne pourrait jamais plus être dit, et où rien ne pourrait plus être tu. Peyo invente un monde au fur et à mesure qu'il détruit le nôtre. C'est le grand pouvoir « Modificateur » du schtroumpf, qui altère notre représentation lexicale du monde en créant le langage impossible de la modernité.


Ce n'est pas possible ! Je devrais être un géant ! C'est marqué sur le flacon !
Mais alors... Ah ! Je comprends tout ! Les MONSTRES ! Ils ont transvasé mes élixirs !
Et... Et j'ai bu celui qui rend tout petit ! BEUEURKEUUU !
© 1978 PIP

Quand les Schtroumpfs renversent l'ordre du monde.

© Peyo / Dupuis

© Peyo / Dupuis



CI-DESSUS Dynamitage des relations sociales.

LA MUSE Le nihilisme contre l'égocentrisme dominant.

> *La syntaxe est disloquée. Les lettres ont explosé et sont, tant bien que mal, réassemblées. Le langage n'existe plus...*

La syntaxe disloquée

Cet enchevêtrement chaotique de consonnes et de voyelles ressemble davantage à l'onomatopée d'un éternuement qu'à un mot en bonne et due forme (« À vos souhaits ! » dit Firlouit la première fois qu'il entend prononcer le terme). Sur les tables du Cabaret Voltaire, Hugo Ball semble décrire ce phénomène avec quelques décennies d'avance : « La syntaxe est disloquée. Les lettres ont explosé et sont, tant bien que mal, réassemblées. Le langage n'existe plus… » Personne ne comprend les Schtroumpfs, seul le Grand Schtroumpf est capable de traduire leurs propos. Sans lui, ils sont isolés du reste du monde. On peut en effet douter de la viabilité d'une langue lorsqu'elle ne repose que sur un mot ou presque – sauf que ce mot se renouvelle sans cesse et que son emploi diffère toujours du précédent et du suivant. « Schtroumpf » est le mot autour duquel le monde vacille, oscillant entre son abolition dans le non-sens et le renouvellement infini de ses signifiés. Ball l'avait aussi écrit : « Le langage n'existe plus. . Il faut d'abord le réinventer. La désintégration s'installe au plus profond du processus créatif lui-même. » C'est en cela que *Les Schtroumpfs* est une invention explosive Paradoxalement, Ball tire comme conclusion que toute entreprise poétique subversive consiste à « écrire des phrases irréfutables ». Une anecdote circule à ce propos, selon laquelle Huelsenbeck demanda un jour à Jan Ephraim de lui donner quelque chose d'authentique ; quelques jours plus tard, ce dernier revient avec un bout de papier sur lequel est griffonné : « TRABADJA LA MODJERE MAGAMORE MAGAGER TRABADJA BONO ». On comprend que le non-sens incarne alors l'authenticité et l'irréfutabilité, de même qu'on ne peut pas nier que la réponse à la question du *Schtroumpfissime* « Qu'est-ce qui est plus schtroumpf que le schtroumpf de mon schtroumpf ? » soit « Le schtroumpf de ma schtroumpf ! » Ainsi, comme Dada tel que le voyait Ball, chaque Schtroumpf « utilisera un langage secret et léguera non pas des documents édifiants, mais des documents paradoxaux ». Autrement

© Peyo / Dupuis

CI-DESSUS La fanfare dada des Schtroumpfs.

© Peyo / Dupuis

Comment ? Le Schtroumplissime, un héros ? Mais je croyais, au contraire, que...
Mais non, stupide, c'est du Schtroumpf farceur qu'on parle !

CI-DESSUS La farce comme héroïsme insurrectionnel.

© Peyo / Dupuis

C'est votre schtroumpf à tous que je veux et je me schtroumpferai jusqu'à la schtroumpf s'il le faut pour que la schtroumpf règne dans nos schtroumpfs ! Et ce que je schtroumpfe, je le schtroumpferai !! Schtroumpfer, voilà ma devise! C'est pourquoi, tous ensemble, la schtroumpf dans la schtroumpf, vous voterez pour MOI !...
Vive le pays schtroumpf !
VIVE MOI !
BRAVO !
CLAP CLAP CLAP
Il a bien schtroumpfé !
Peyo

CI-DESSUS Toute parole est mensonge.

© Peyo / Dupuis

dit, « il faut dire schtroumpfer et non pas schtroumpfer ». Comme philosophie, Dada et schtroumpf expriment le degré zéro d'une sophistique de base : toute parole est mensonge. Les planches de Peyo ont beau paraître naïves et riantes, de cette façon, elles n'en désamorcent que mieux l'horreur du réel.

Négation et idéal

Tel est le paradoxe subversif à l'œuvre dans la série de Peyo. Il crée un univers de toutes pièces qui s'élève contre les ruines du nôtre. Le schtroumpf est le langage secret d'un bouleversement, puisqu'il remet en cause les fondations de notre réalité. En cela, cette création est totalement de son époque, ces années 1950 et 1960 peu avares en entreprises contestataires poétiques et conceptuelles. En 1950, il y eut les lettristes qui recitaient des poèmes brouillés, des messages séparés de leur signification, dont les mots se brisaient en laissant s'éparpiller les lettres qui les composaient. Sans doute l'orthographe du mot « schtroumpf » aurait-elle pu voir jour au sein de ce groupe. Et puis, à la jonction des deux décennies, les situationnistes développèrent encore cette idée, faisant de la poésie l'expression la plus pure de la revolte. Celle-ci consistait dès lors à remplacer une histoire pesante et une réalité aliénante par le règne de l'imagination. Dans ces conditions, Guy Debord souhaitait « réaliser la poésie », ce qui « n'est rien moins que créer simultanement et de manière inséparable des événements et leur langage » Si les récits de Peyo se rapprochent de cet idéal, c'est qu'il s'agit d'une bande dessinée, dans laquelle l'image et le verbe fonctionnent « simultanément et de manière inséparable » pour créer un ensemble magique. De cette façon, ce que le langage schtroumpf détruit, le dessin de Peyo le ressuscite et le transforme. Autrement dit, si notre realité s'effondre lamentablement en se heurtant au langage schtroumpf, elle trouve une échappatoire dans les traits bondissants du dessinateur. Détruire et construire : la dialectique de toute insurrection.

> *Dada et schtroumpf expriment le degré zéro d'une sophistique de base : toute parole est mensonge.*

Le bourgeois et l'anar

On s'étonnera sans doute de tirer un tel discours de la part de Peyo, dont la vie, l'éducation bourgeoise et les goûts paraissent à beaucoup fort conventionnels. Seulement, il n'est pas le seul responsable de cette création, et pour élaborer l'univers des *Schtroumpfs*, il dispose en particulier de l'aide scénaristique d'Yvan Delporte, anarchiste convaincu, grand pourvoyeur de jeux de mots et d'idées fracassantes. On l'imagine bien être à l'origine de personnages typiquement dada : le Schtroumpf grognon, réfractaire à tout, tout le temps, quoi qu'il arrive ; le Schtroumpf farceur, qui terrorise ses semblables en faisant mine de les flatter ; et surtout ce Schtroumpf qui comprend systematiquement le contraire de ce qu'on lui dit, exposant ainsi le réel à son envers (il rapporte une belle libellule alors qu'il cherchait la terrible mouche Bzz, fabrique un

CI-DESSUS Panorama du *Pays Maudit*.

© Peyo / Dupuis

© Peyo Dupuis

CI-DESSUS L'anarchie surréaliste s'ouvre chez les Schtroumpfs.

Ultime retournement Dada : chez les Schtroumpfs, le ciel se trouve sous nos pieds, au ras du sol..

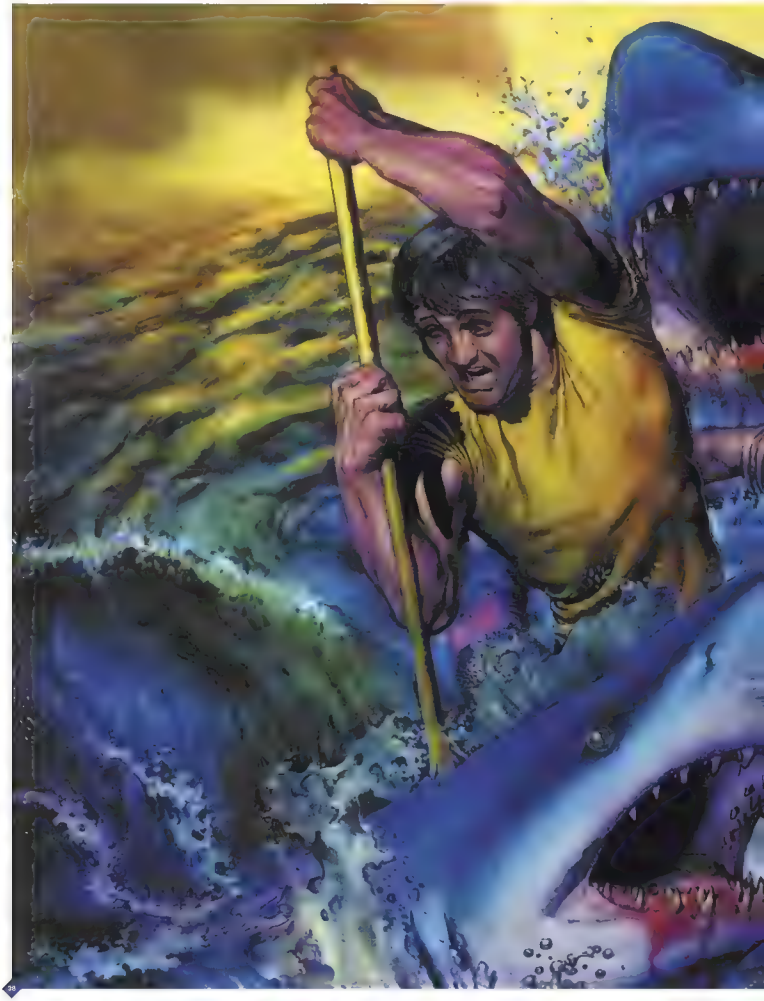
© Peyo Dupuis

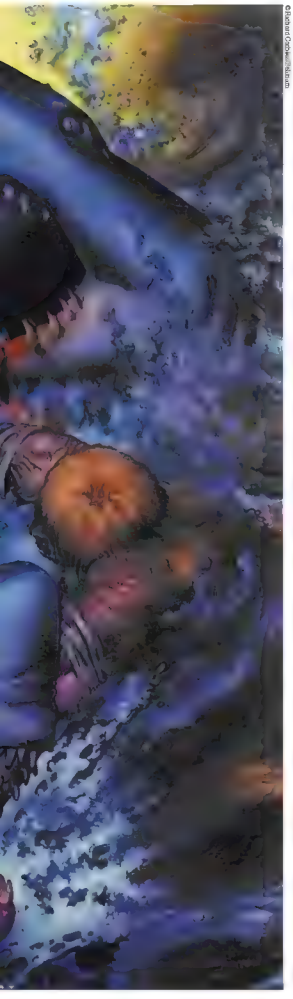
CI-DESSUS Contradiction de la philosophie schtroumpf.

instrument de torture à la place d'un instrument de musique, déniche un clou qu'il prend pour une clé…) Si le truculent rédacteur en chef du journal *Spirou* n'est pas pour rien dans l'élaboration de la poétique nihiliste des *Schtroumpfs*, il faut tout de même rappeler que Peyo en avait posé de sérieuses bases dans *La Flûte à six schtroumpfs*. Les lutins bleus y apparaissent comme les inventeurs d'une flûte dont le pouvoir est de toujours sonner juste et surtout de faire danser contre sa volonté l'auditeur, jusqu'à épuisement. N'est-ce pas le fifre de la révolution ? Ne s'agit-il pas là de l'instrument au charme trompeur, mais qui conduit au chaos et à l'anéantissement ? La flûte menacera ainsi le royaume tout entier, après avoir mis sens dessus dessous la cour, allant jusqu'à faire se vautrer le roi sur le sol. L'image aurait plu autant aux dadaïstes qu'à Alfred Jarry ; on trouve là tout l'ensorcellement des *Schtroumpfs* qui charme, tout en remettant en question les institutions de notre société. Bien davantage : ils mettent en doute notre humanité elle-même. Il n'y a qu'à voir le Grand Schtroumpf laisser exploser sa colère à la fin du *Schtroumpfissime* : « Vous n'êtes pas honteux ? VOUS VOUS ÊTES CONDUITS COMME DES HUMAINS ! » Le reproche est glaçant, et il exprime en creux le vœu des *Schtroumpfs*, que n'aurait pas renié Dada : ne surtout pas être des hommes pour échapper aux trahisons de cette lamentable condition.

Le pays maudit

Il n'est dès lors plus étonnant que les Schtroumpfs habitent le « pays maudit ». Le nom ne semble pas convenir à un endroit verdoyant où il fait d'ordinaire bon vivre et où la bonne humeur est quasi constante. Mais si ce lieu est maudit, c'est qu'il l'est par et pour les hommes, qui n'y ont pas accès, qui n'en connaissent pas le chemin et qui en sont exclus. De la même manière, certains poètes sont dits « maudits » parce qu'ils vivaient en marge de la société et qu'ils la dominaient de leur taille de géant. De ce point de vue, tout ce qui n'est pas à la hauteur des convenances du politiquement correct fait l'objet d'une malédiction de la banalité. Baudelaire et Rimbaud étaient ainsi à la recherche d'un « ailleurs » ou se logerait l'Idéal, riche d'inouï et de beauté. Pour Peyo, cet ailleurs, ce pourrait bien être le pays maudit. Dans *Le Schtroumpf volant*, on retrouve un personnage lui aussi à la recherche d'un idéal inaccessible, celui de s'élever au-dessus des nuages, pour voir le soleil même quand il pleut. Et si ce nouvel Icare y parvient, c'est encore grâce à la poésie. Après maints essais mécaniques infructueux, il rassemble un tas d'objets hétéroclites dont le seul point commun réside dans leur capacité à « monter » (un thermomètre, de la levure, de la moutarde – qui « monte au nez ») ou dans leur caractère aérien (des bulles, de la fumée). Là où la physique a échoué, c'est la métaphore qui reprend ses droits. Preuve qu'au pays maudit, le langage peut tout. Les Schtroumpfs composent ainsi un idéal poétique que le réel ne peut contenir, ou alors par fragments A travers cette formule, il est bien sûr permis de penser à la fragmentation des cases sur la planche de bande dessinée. Mais on pourrait aller plus loin et considérer finalement ces petits êtres bleus et blancs comme des morceaux du ciel tombés sur le sol, azur et nuages mêlés, bouts de miroir brisé dans lequel l'infiniment grand se mire dans l'infiniment petit. Ultime retournement Dada : chez les Schtroumpfs, le ciel se trouve sous nos pieds, au ras du sol. ◆





© Richard Corben / Rebellion

Richard Corben

UN DESSIN MONDE

Richard Corben, c'est *La Lettre volée* d'Edgar Allan Poe : le trésor devant nos yeux qui se dérobe à notre regard. Son dessin est insaisissable, mouvant, et refond en permanence les bases qui l'ont porté précédemment. Une seule certitude : son œuvre est une claque au bon goût, un outrage à l'esthétique bien-pensante des *curés* de la BD.

— PROPOS RECUEILLIS PAR FRÉDÉRIC POINCELET —

Le parcours de cet homme timide, préférant s'exprimer par le dessin que devant ses semblables, est exemplaire. Même si Corben est un dessinateur né, habité par une quête de beauté, il sera avant tout un narrateur, à la tête, comme son idole Edgar Allan Poe, d'histoires courtes publiées dès 1970 dans les revues d'horreur *Creepy*, *Eerie*, *Vampirella*... A partir de 1975, vient le temps des récits plus épiques qui feront sa marque, de fantasy et d'érotisme mêlés, où les expérimentations de mise en couleurs touchent à leur paroxysme. Peu à peu, *Den*, *Bloodstar*, *Les mille et une nuits* (éditions Les Humanoïdes Associés), *Monde mutant* (editions Campus), font émerger une legende liée au mystere de leurs images. L'incompréhension technique de leur élaboration fait, de ce mélange de sophistication et de force brute, la représentation idéale et irreelle de son univers primitif. Aucun dessinateur ne peut expliquer totalement les procédés ou les outils mis en œuvre dans ses dessins, ce qui participe pleinement à la plongée dans ce monde de féerie épique. En 2000, il commence à travailler, après la faillite de sa maison d'édition Fantagor Press, pour l'industrie mainstream, avec les éditeurs Vertigo, Marvel, DC et Dark Horse. Corben joue ainsi avec les personnages de Hulk, Power Man, Punisher, Swamp Thing, Ghost Rider, Conan, ainsi que Hellboy, où Mignola écrit pour son dessin de parfaites partitions. Corben continue à creuser son univers propre, pour Dark Horse, dans les titres *Ragemoor*, *Muzky world*, ainsi que de nouvelles adaptations de Poe, comme *La Chute de la maison Usher*, où, à 73 ans, il mene toujours plus loin son dessin, ses recherches. A l'occasion de la réédition de ses meilleures histoires de *Creepy* aux éditions Delirium, une rencontre s'imposait.

Votre dessin semble surgir *formé*, dès sa naissance. Et même s'il a évolué le long de votre carrière, il semble que

FRÉDÉRIC POINCELET

Frederic Poincelet fut l'un des chefs de file des editions Ego comme X, specialisees dans l'autobiographie en bande dessinee. Aujourd'hui, il se fait plus rare et préfère s'épanouir dans le dessin contemporain au sein du *Frederic Magazine* et de la galerie Catherine Putman. Ses dernieres bandes dessinées affirment une esthétique de plus en plus photoréaliste, témoin que son rapport à l'intime s'est peu a peu deporté vers un dialogue mensonger entre le dessin et la réalité.

© Frédéric Poincelet

CI-CONTRE
Portrait de Richard Corben par Frédéric Poincelet.

cette transformation ne fut jamais le contrecoup d'une influence extérieure, mais uniquement la conséquence d'un goût personnel pour l'expérimentation technique. L'identité de votre esthétique est immuable, et, au lieu de s'asphyxier, voire s'épuiser, comme très souvent chez les dessinateurs, elle s'enrichit d'elle-même et dévore tout ce qu'elle touche. Quand donc le dessin est devenu une évidence chez vous?

J'ai toujours dessiné, avant même d'aller à l'école. Le dessin m'est toujours apparu plus spontané que l'écriture. Non pas que je me sente plus doué, mais plus à l'aise. C'est la manière la plus naturelle que j'ai de m'exprimer. Les variations esthétiques de ma carrière naissent, non pas d'un processus intellectuel ou d'une réflexion artistique, mais d'evolutions personnelles. Mon dessin mue pour épouser mes changements de points de vue, et j'ai bien du mal à l'analyser. Seul mon objectif reste constant : la recherche d'un mélange de simplicité et d'intelligibilité, teinté parfois de subtilités. Et autour de cette direction, mon dessin évolue a mesure que mes idées mûrissent. C'est un mouvement perpétuel, instinctif. Mais cela implique que je doive maîtriser le sujet que je m'apprête à representer. Prenons l'exemple d'un archer. Je dois tout connaître, la forme et les caractenstiques techniques de l'arc, les différentes formes qu'il prend au repos et bandé, la place et l'emboîtement précis de la flèche dans la corde, la posture de l'archer, la main contre son torse ou sa joue, les muscles utilisés pour effectuer ce mouvement. Le moindre détail est négligé et l'ensemble de la véracité graphique s'effondre J'approche chacun de mes projets

RICHARD CORBEN

"J'entrevois la bande dessinée comme un média qui peut énoncer son propos à travers des outils de langage."

avec la même attitude. En revanche, mon inspiration et mes sentiments varient. Ce sont eux qui guident mon trait. Il suffit qu'un détail dans un script me paraisse original pour que mon excitation m'incite a la materialiser en une esthétique harmonieuse qui va l'intensifier, la clarifier, et ajouter à sa cohérence. C'est souvent l'histoire qui m'indique la route esthétique à emprunter. Ça peut se concevoir par un trait particulier, un travail d'ambiance, ou même une gamme colorée.

Par raccourci historique, on vous place, à vos débuts, dans la mouvance underground. Mais c'est, à mon sens, un amalgame fait par facilité, parce que vous êtes inclassable. Vos préoccupations sont tout autres : le dessin des auteurs underground soutient un fonds social, alors que le vôtre, dès ses origines, est un *dessin monde*. Son projet serait non pas de révéler notre monde, mais de le dévorer pour l'intégrer au vôtre. Ainsi, quel que soit les domaines abordés, dans

© Dark Horse/2012

MY LOVE IS UNCONDITIONAL, BODRICK! IT CANNOT BE SHAKEN!
DOES THAT LOVE ENDURE, THOUGH I TELL YOU SHE CARRIES THE BASTARD OFFSPRING OF

À GAUCHE
***Ragamoor* chez Dark Horse/2012.**

"L'image, pour moi, sous toutes ses formes, est vectrice d'histoires et de narrations."

vos histoires ou dans celles de vos collaborateurs, votre dessin habite littéralement la narration. C'est une chose étonnante car, chez vous, la surenchère technique ou les effets qui nuisent généralement à la narration, nourrissent au contraire l'intrigue, qui alimente l'image en retour.

Je pense que nous subissons tous l'influence preponderante de l'image

Livres, bande dessinées, mais plus encore cinéma et vidéo. Et, en fonction de l'interprétation de ces images primaires, nous nous construisons un sens du récit en images, une narration visuelle. Cette décomposition de la narration en images est instinctive, assimile chez l'enfant avant même l'apprentissage de l'écriture. Et dans certains cas, cette influence primaire des images s'avère si puissante, qu'elle installe à jamais les bases d'un mode naturel et dominant de communication. L'image, pour moi, sous toutes ses formes, est vectrice d'histoires et de narrations. Mes dessins traduisent ainsi ma logique narrative. Quand je dis logique, il ne faudrait pas non plus que je modère l'influence de mes émotions dans la construction de ces images.

Votre œuvre est physique, incarnée. Or, étonnamment, votre approche de l'original en tant qu'*objet* est remarquablement intellectualisée, dématérialisé avant l'heure. Dès les années 1980, vous mettez en place un système de mise en couleurs, fractionnant la conception de l'original en quatre films noir et blanc qui créeront à l'impression la planche *peinte*. Outre la prouesse intellectuelle de penser ainsi mentalement une planche, était-ce pour vous une contrainte lourde ou un challenge intellectuel à relever?

Dans mon cas, c'est l'expérience personnelle qui dicte la conscience artistique. Les imprévus, les accidents, ont ouvert paradoxalement sur des découvertes et des révélations. Ainsi, ma technique de mise en couleurs des années 1980 était élaborée en réaction à des besoins techniques. Je voulais réaliser des bandes dessinées en couleurs, mais mon editeur n'avait pas les moyens de s'équiper du matériel

CI-DESSOUS
Planches d'illustrations de Richard Corben.

À DROITE
Personnage du *Temps déchiré*.

© Richard Corben

© Temps déchiré (Ripsnorter)/Comics USA/1991

nécessaire utilisé à l'époque. J'ai acheté alors un agrandisseur photographique capable de produire des films de grande taille et avec lequel je déclinais le même dessin quatre fois, pour chacune des couleurs utilisées en impression, le cyan, le magenta, le jaune, et le noir. J'ai utilisé cette technique quelque temps, avant de penser à quelques raffinements, où je pourrais, non pas assembler quatre dessins, mais superposer trois claques, un cyan, un jaune, un magenta, par-dessus un dessin en nuances de gris. La superposition par transparence des quatre couches finissait par ressembler aux techniques de sérigraphie et lithographie. Une forme de quadrichromie expérimentale et manuelle. Cela constituait un challenge technique, mais depuis l'apparition de l'ordinateur, je ne me vois pas revenir à cette technique.

Quel est votre rapport à l'original, à la planche originale ? Comme vous dématérialisez beaucoup par la fragmentation que vos procédés génèrent, que reste-t-il de celle-ci ? Quel rapport entretenez-vous avec vos originaux, avec ce *patrimoine* ? Cela vous pose-t-il question ?

Au début de ma carrière, je pensais qu'il me fallait utiliser toutes les ressources à ma disposition pour produire un dessin de qualité. Un dessin basique ou simple ne me convenait pas. Si j'entr'apercevais le moyen de modifier l'ensemble en y apportant des modifications telles que des collages ou autres, je le faisais. Lorsque je me suis retrouvé à travailler sur la fabrication et la mise en page à l'aide de machines de reprographie et d'imprimerie, j'y ai vu le moyen de détourner ces appareils pour enrichir mon dessin. Beaucoup de ces expériences se sont retournées contre moi. J'aurais dû m'en tenir à l'étape du dessin sur la feuille de papier et laisser la réalisation des autres procédés à des experts. D'autant plus que, depuis que les planches originales s'exposent et se vendent, ces techniques de mise en couleurs posent problème, leur fragmentation en plusieurs couches limitant grandement leur valeur en tant que pièces de collection.

Votre travail couleur est la partie émergée de l'iceberg. Depuis longtemps, vous cultivez en parallèle un noir et blanc contrasté, où lumière et ombre sculptent l'image. Votre dessin est alors très précis, et vous y développez volontiers le grotesque et la caricature. Depuis « Rex et moi », « La Maladie » (issues du recueil *Créatures de crève* aux éditions Comics USA) ou *Vic and Blood* (éditions Comics USA), en passant par les effets de *gris* informatique dans *Ragemoor*, ce dessin vous suit depuis quelques années jusque dans vos travaux pour Marvel, DC ou Dark Horse. Le trait étant la matière première du récit, trouvez-vous que ce « trait-écriture » correspond mieux à la forme de littérature qu'est la bande dessinée ? Ou est-ce une *écriture* que vous avez adoptée pour des questions d'efficacité dues au marché du comics ?

> *"Les variations esthétiques de ma carrière naissent, non pas d'un processus intellectuel ou d'une réflexion artistique, mais d'évolutions personnelles."*

J'entrevois la bande dessinée comme un média qui peut énoncer son propos à travers des outils de langage, que ce soit un choix d'agencement ou de forme des lignes, des variations de nuances et de dégradés de gris, ou dans ses gammes chromatiques. Il n'y a ni règle, ni hiérarchisation. En revanche, alors que l'artiste regarde cette palette de choix comme des possibilités d'expression artistiques, l'éditeur y voit au contraire des choix commerciaux et des publics visés. Le noir et blanc lui sera préféré pour ses faibles coûts de fabrication et ses risques financiers modérés, le couleur, pour toucher une plus large audience car nombre de lecteurs ne jettent pas même un coup d'œil sur le noir et blanc. Dans le cas de *Ragemoor*, j'avais décidé de faire cet album en nuances de gris. Mais les éditions Dark Horse insistaient pour que je le réalise en couleurs ; le noir et blanc se vend mal chez eux. Mais j'étais arc-bouté sur ma vision artistique et prêt à annuler le projet si je ne pouvais pas le réaliser dans les conditions que je m'étais fixées. Ils ont plié et le livre a connu un échec commercial… Mais j'en étais arrivé à un point de ma carrière où je ne voulais plus jamais transiger avec ma vision créative.

CI-DESSOUS
« Rex et moi » in *Créatures de crève*.

© Richard Corben

© Richard Corben/Délirium

AWAKE? AND COLD? BE IT THE HOUR OF THE WOLF?
DARE I HOPE THAT I MIGHT BE UN-LONG LOST
SWOOSH
DARKNESS... SHOW NOTHING MORE!
EH?
WHAT ENTREMELD ODD THERE? NO ONE HERE
NO ONE AT ALL!
PERHAPS I DREAMT THAT KNOCKING. SOR SURELY NONE WOULD SO FORTH ON A NIGHT LIKE--
KNOCK KNOCK KNOCK
MYSTERIOUS NOTHING BOLTS BEHIND ME NOW!
COMING WITH MY A-WOOW!
BEHOLD! IS MY BELOVED RETURNED FROM HER JOURNEY!
HOLD ON DEAREST I'M COMING

EN HAUT
Un mélange de sophistication et de force brute.

À DROITE
Planche de *Creepy* (éditions Délirium).

***Ragemoor*, en surface, ne semble pas comporter de nouvelle recherche ou apport graphique. Or, la modélisation numérique en 3D dont vous vous êtes servi pour créer le château, *personnage* central du récit, vous a permis de l'incarner véritablement. Là est votre originalité : vous ne vous servez pas de cette modélisation 3D comme d'une matière première que vous intégreriez directement au dessin. Vous l'utilisez comme une source documentaire ou iconographique pour élaborer vos décors. Votre récit y gagne en grandiose.**

Chacun de mes livres doit justifier d'au moins un défi graphique. Rien n'est plus naturel pour le dessinateur que de chercher autour de lui des solutions et des outils capables de l'aider à réaliser son projet. Et dans ce registre, je crois qu'on n'a pas encore fait rupture plus radicale que l'apparition de l'ordinateur. Personne n'aurait pu imaginer un outil capable de vous faciliter la vie à ce point. Des années durant, je me suis vu dresser sur le papier des plans d'architecte d'intérieur, bourrés d'indications, afin de conserver une cohérence géographique lors du passage d'une case à l'autre. J'ai même poussé cette logique jusqu'à construire des maquettes miniatures, afin d'avoir des références sur le volume, que je photographiais sous différents angles de vue dans l'optique de choisir au mieux la plongée ou la contre-plongée qui mettrait en valeur le récit. L'apparition de logiciels de modélisation en 3D a changé ce travail. Non seulement il propose un gain de temps énorme sur la modélisation et les prises de vue grâce aux caméras virtuelles, mais il permet également de simuler l'éclairage, d'en extraire une image qui servira de base réaliste en termes de lumière et de volume pour réaliser son dessin.

> ***"Toute tentative d'offrir une explication acceptable aux motivations des protagonistes conduit à la trahison."***

Vous travaillez depuis maintenant presque quinze ans pour des éditeurs mainstream, j'aimerais connaître l'histoire de ce passage : raisons économiques, sollicitations, amitiés… *Hard Time* (éditions Vertigo) me semble un titre clef de ce passage au mainstream, presque, *en douceur* par rapport aux titres qui suivront, réellement plus *marqués* comme *Banner* ou *Cage* (éditions Marvel). Qu'elle en est votre approche, comment *ressentes*-vous ce travail, comment

À DROITE
Un monde de fourbi dystopique

© Richard Corben/ Fluide Glacial

l'intégrez-vous à votre *propos*? Je vois dans votre dessin pour *Banner, Cage* ou *Bigfoot* (éditions Toth), une grande jubilation, une très grande beauté dans l'outrance *maniériste* employée dans ces titres. Dans quel état d'esprit dessinez-vous ces projets ?
Ma conversion aux comics grand public s'est faite à un moment de ma carrière où je n'avais plus de succès. Ma maison d'édition, Fantagor Press, partait en banqueroute et je n'avais plus de ressource pour subvenir aux besoins de ma famille. Mon premier pas dans la bande dessinée dite « grand public » s'est fait sur *Batman noir et blanc* (éditions DC Comics), une compilation de nouvelles en hommage à Batman et réalisées par les plus grandes célébrités de la bande dessinée mondiale. Ensuite, j'ai enchaîné pour des histoires sans superheros pour Vertigo, et j'ai rebondi d'un projet à un autre. Même si je dois reconnaître que je trouve mon style peu adapté à ce registre. Mais je suis très content de pouvoir m'appuyer sur cette ressource et d'avoir pu compter sur certains éditeurs alors que j'étais en difficulté.

Certaines de vos adaptations de Poe sont devenues des classiques du genre. Les plus anciennes remontent à presque quarante ans, mais vous y revenez régulièrement, comme à une source d'inspiration sans limites, changeant, sur un même texte, d'un travail à l'autre, radicalement d'optique. Pouvez-vous nous parler de *vous et Poe*, et de l'influence qu'ont pu avoir les films de Roger Corman sur votre travail d'adaptation de Poe ?
Je me passionne pour le travail de Poe depuis l'adolescence. Et même si son travail se suffit à lui-même et se passerait d'adaptation, je confesse avoir été grandement influencé par les adaptations réalisées par Roger Corman et Richard Matheson. Mais désormais, je prends mes distances car elles simplifient trop les thèmes et refondent plusieurs intrigues en une seule. Ces grosses productions s'appuient sur la notoriété du titre et du nom d'auteur sans respect. Roger Corman et Richard Matheson ont transformé *La Chute de la maison Usher* en un mélodrame débile en essayant de rationaliser les événements paranormaux afin de les rendre intelligibles pour le plus simplet des publics. C'est le sort réservé à la plupart des adaptations de Poe.

> ***"Mes adaptations de Poe ne se limitent qu'à une légère variation autour du même thème."***

Je pensais réaliser un travail plus respectueux. Mais c'était une erreur de jugement. Toute tentative d'offrir une explication acceptable aux événements ou aux motivations des protagonistes conduit le plus souvent à la trahison. Même amplifier un événement, ajouter un arrière-plan ou un contexte, relève de l'échec. Et pourtant, les intrigues originales m'inspirent toujours et m'incitent à l'imiter. Je crois qu'Alberto Breccia a dit : « Adapter est, pour moi, un moyen de payer mon tribut à la littérature. Et en toute honnêteté, il est même possible qu'au lieu de payer mon tribut, ma réussite doive tout au pillage. » Dans mon cas, mes adaptations ne se limitent qu'à une legere variation autour du même thème.

Le parti pris des outrances sexuelles qui habitaient Den, a, peu à peu, disparu de votre travail, chose que l'on comprend parfaitement dans l'évolution d'un artiste, d'autres préoccupations venant.
Je crois que la nudité et la sexualité outrancières des Den répondaient à l'esprit de rébellion et à la nature hédoniste qui m'animaient à l'époque. Je voulais créer un personnage qui soit le plus épique possible, avec une sexualité plus frontale que tout ce qui avait été fait auparavant en bande dessinée. Ce qui impliquait de bousculer, et mêmes outrepasser, les limites de l'esprit libertaire de la bande dessinée underground. Cette outrance lui valut apparemment son

succès. Mais alors que je prenais beaucoup de plaisir à la dessiner, son écriture posait problème. Ce genre de thème et de sujet continue de susciter les réticences. À ce jour, je n'ai pas l'intention de reprendre ce chemin.

Votre dessin, vos aspirations tendent vers deux pôles opposés, la *beauté* et le *grotesque*. Je ne sais vers quel enclin naturel vous penchez puisque ces deux pans de votre travail se croisent en permanence. Il y a dernièrement une très belle acmé de cela dans la figure féminine de votre nouvelle adaptation de *House of Usher*, où réapparaît ce qui avait disparu dans vos travaux récents, le trouble sensuel de cette dualité.
Atteindre une certaine beauté a toujours été mon but. Il y a une superficialité dans les canons actuels de beauté qui semble aller au-delà de mon univers. Beaucoup d'artistes relèvent le défi de s'emparer de la laideur ou, disons, de ce qui ne cadre pas avec les standards acceptables, pour en réhabiliter la valeur et rappeler la subjectivité de ces critères. Je préfère, pour ma part, me référer à la vision de Poe sur le sujet de la beauté. Dans *La chute de la maison Usher*, la description faite de Roderick, et par extension Madeline, « Un teint cadavéreux, – un œil large, liquide et lumineux au-delà de toute comparaison, – des lèvres un peu minces et très pâles, mais d'une courbe merveilleusement belle, – un nez d'un moule hébraïque, très délicat, mais d'une ampleur de narines qui s'accorde rarement avec une pareille forme. » Pour ma part, étudiant ces passages attentivement, j'ai essayé de les traduire le plus fidèlement possible en images dans mes adaptations. Probablement en vain.

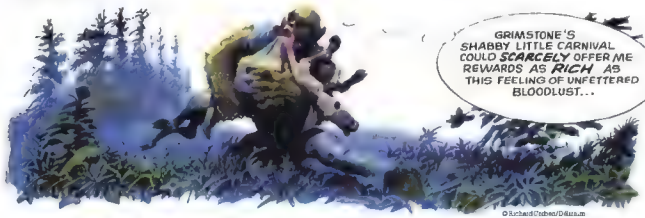
Les récits courts doivent correspondre à plus de la moitié de votre production, qu'est-ce qui vous pousse vers ce format ?
J'ai grandi en lisant des nouvelles, et notamment les comics d'horreur des éditions E C comics. De même, Edgar Allan Poe suggère dans l'un de ses essais que le registre horrifique fonctionne mieux dans une histoire qui peut se lire d'une traite. Je suis d'accord avec cette idée. Et vous avez raison sur le fait qu'un format court est plus pratique pour réaliser des expérimentations. Sur les formats longs, je me montre bien plus conservateur sur le plan technique.

qui accentue l'ambiguïté du cadre de *Rip in Time*, ainsi écartelé entre l'aspect hyper graphique des éléments technologiques et la brutalité du monde préhistorique. Il y a toujours un mystère devant vos dessins, une beauté incompréhensible due au *procédé*, qu'il soit en couleurs ou en noir et blanc. Toutes ces étapes sont *naturelles* pour vous, et je décompose le procédé pour appuyer votre *fonctionnement* et connaître la part de *surprise* qui s'échappe de vos *procédés* et devant laquelle vous vous retrouvez parfois. Que faites-vous de ces *accidents*, de ces *surprises* ?
Le cheminement entre l'écriture et l'impression s'avère parfois plus

> ***"Les accumulations d'accident auront fait paradoxalement sens et unité, pour aboutir à une esthétique particulière."***

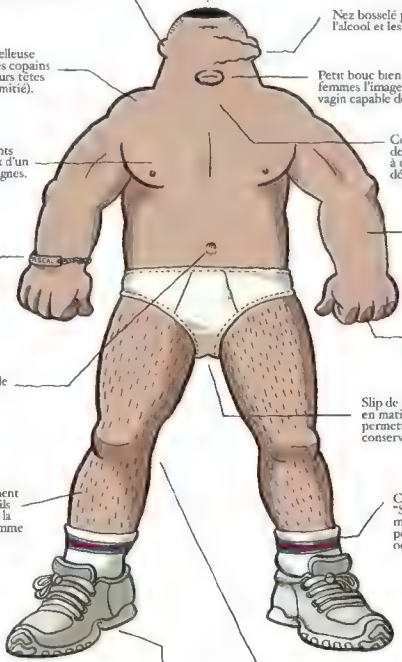
Pour parler de *technique*, afin de comprendre la fascination que votre dessin exerce ; analysons la *fabrication* de *Rip in Time* (éditions Fantagor Press). C'est une œuvre pensée pour la publication, les originaux en étant subalternes : dessin noir et blanc au trait, rehaussé ensuite des gris et de blancs pour y poser les modelés et les lumières. Le dessin passe ensuite par une photogravure très contrastée qui ne tient compte que des rendus de valeur, floutée au passage pour effacer toutes anecdotes des matières de la planche originale. S'ensuit une postproduction à l'ordinateur pour plaquer des valeurs de gris uniquement en plan, poser des effets de profondeur de champ et rajouter quelques éléments de décor. L'impression, enfin, utilise un point de trame important, complexe que prévu. Et ce cheminement diffère à chaque projet. S'il est un élément pour unir ces projets entre eux et faire cohérence, ce doit être le pressentiment d'une forme qui hante mon esprit et que j'essaie de concrétiser. Ma technique et mes choix changent à chaque projet, simplement parce que l'aboutissement n'est jamais totalement convaincant et que je dois repartir dans l'expérimentation pour me rapprocher au plus près de cette forme idéale. Mais au fond, aussitôt que la main touche le stylo et le stylo le papier, les accidents sont inévitables. Et dans mon cas, je pense que les accidents furent plus nombreux que les expressions maîtrisées. Ces accumulations d'accident auront fait paradoxalement sens et unité, pour aboutir à une esthétique très particulière, étrange. ◆

CI-DESSOUS
Werewolf, par Richard Corben.



© Richard Corben/Délirium

Description anatomique
Pascal Brutal
Lat. Homo virilus imperator



Coiffure de marine américain envoyant le message : "si je suis en situation de devoir te tuer, je n'hésiterai pas car c'est mon métier".

Oreilles hypersensibles capable de déceler des bruits de jouissance féminins dans un rayon de 800 mètres.

Nez bosselé par les coups, l'alcool et les baisers.

Epaule moelleuse pour que les copains y posent leurs têtes (en toute amitié).

Petit bouc bien taillé envoyant aux femmes l'image subliminale d'un vagin capable de parler.

Cou inexistant permettant de donner un coup de boule à un mur en toute décontraction.

Pectoraux puissants semblables à ceux d'un gorille des montagnes.

Avant-bras aussi larges que le poignet permettant de bien défoncer la gueule.

Gourmette en argent informant l'assaillant potentiel du prénom de son adversaire.

Poings solides pour bien défoncer la gueule aussi.

Souvenir éternel de Maman.

Slip de marque "SLIPLUS" en matière synthétique permettant une bonne conservation de la chaleur.

Petits poils exactement semblables à des poils de fesses exprimant la frontière entre l'homme et l'animal.

Chaussettes de marque "SPORTEUF" en matière synthétique permettant de retenir les odeurs.

Baskets Torsion de marque "Adidas" et de modèle 1992 en état de conservation exceptionnel.

Genoux capables de broyer l'échine d'un cheval quand ils sont utilisés comme pince.

©Michel Barbeau et Nicolas Glaciel 2013

Riad Sattouf
LE PORTRAITISTE ÉQUIVOQUE

Riad Sattouf, c'est un entomologiste armé d'une loupe déformante. Il scrute ses contemporains comme le scientifique les fourmis, avec une juste distance. Mais entre l'ironie et l'embarras, la moquerie et l'empathie, son portrait de l'humanité oscille en permanence

– PROPOS RECUEILLIS PAR ALEXANDRE DEVECCHIO –

Or, cette zone de trouble donne tout son sel à son art. Un art de la description qui sait parfaitement quel vilain défaut de peau rehausser par l'encrage pour moquer un jeune crâneur, ou au contraire quel trait du visage effacer pour synthétiser le désarroi d'une jeune femme jusqu'à son expression la plus violente. Derrière cet humour franc et un peu caustique qui a fondé en grande partie son succès, Riad décode notre civilisation et dénonce ses atavismes. Le grégaire ou l'animal qui persistent au sein de nos comportements sociaux, la superficialité de nos codes vestimentaires ou nos idoles, aucun travers ne lui échappe. Et alors que se profile en début d'année prochaine la sortie de son second film, *Jacky au royaume des filles*, *Kaboom* est allé le rencontrer pour comprendre d'où lui vient ce goût du portrait social qui filtre par le détail. Et comment transpose-t-il cette grammaire du portrait, très au point sur le papier, sur la pellicule et le visage d'acteur ?

Comment vous êtes-vous lancé dans la bande dessinée ?

J'ai suivi des études d'arts appliqués après le bac et, à l'époque, j'étais un obsessionnel de la technique. Je voulais devenir le nouveau Frank Frazetta, je reproduisais des toiles de maîtres, mais je ne développais pas de style propre. J'ai passé le lycée à rêver de ne pouvoir que dessiner. Raconter une histoire, alors, ne m'intéressait pas plus que ça. J'étais un bon styliste, je pouvais dessiner de plein de façons différentes. Guy Delcourt a sélectionné l'esthétique qui répondait le mieux à l'esprit de sa maison d'édition et

RIAD SATTOUF

"J'essaie de faire comme Richard Corben, mon idole de jeunesse, qui n'a jamais vraiment dessiné deux fois pareil."

©Riad Sattouf - Tanguy - 2013

© Satrouj Dargaud 2013

Ci-dessus Case du dernier volume de *Les Pauvres Aventures de Jérémie*.

> *"Adapter son trait à son sujet, rechercher l'osmose entre image et propos, c'est ce que j'aime."*

m'a proposé de collaborer avec Éric Corbeyran sur la série *Petit Verglas*. J'étais tellement obsédé par l'idée de voir un de mes dessins imprimés en offset que j'ai accepté immédiatement. Tenir pour la première fois ce livre a d'ailleurs constitué un moment d'accomplissement absolu. Mais c'est à ce moment précis, celui de la première publication, que mes désirs ont évolué et que j'ai commencé à vouloir raconter mes propres histoires. J'écrivais des story-boards complets, que je presentais aux editeurs, et ils les refusaient a la chaine. J'avais 19 ans. J'ai continué à vivoter d'illustrations pour J'ai Lu, Flammarion et de *Petit Verglas*... Je me disais qu'il suffisait de persévérer, que statistiquement, j'étais obligé de faire passer un projet perso un jour. J'ai écrit *Les Pauvres Aventures de Jérémie*, je les ai présentées à Delcourt qui a refusé. À l'époque, c'est simple, j'étais vraiment refusé partout. J'avais fait huit pages pour le *Comix 2000* de L'Association, en me disant que, eux, se rendraient compte que j'étais bon, et ils m'ont refusé ! Heureusement, il y a eu Guy Vidal chez Dargaud. Il est le seul à avoir aimé ce story-board et m'a donné ma chance. S'il ne m'avait pas fait rentrer à Poisson Pilote, je pense que j'aurais continué dans le réalisme et je serais retourné vivre à Rennes, pour progressivement laisser tomber. Heureusement, ce premier tome a été remarqué et j'ai pu continuer.

Votre style, justement, évolue peu à peu autour d'une grammaire bien au point.
Je pense qu'il faut adapter le dessin au propos. J'aime bien les dessins expressifs, simples. Mais parfois, dans *La Vie secrète des jeunes* (retranscription d'anecdotes comiques ou édifiantes collectées dans la rue aux éditions L'Association) notamment, je suis proche du réalisme dans certaines pages... J'essais de faire comme Richard Corben, mon idole de jeunesse (en restant modeste), qui n'a jamais vraiment dessiné deux fois pareil, et pourtant dont le moindre trait est reconnaissable entre mille Adapter son trait à son sujet, rechercher l'osmose entre image et propos, c'est ce que j'aime. Je ne suis plus interessé par le fait d'être reconnu comme un dessinateur virtuose ... L'envie de démonstration m'est passée avec le desir de raconter des histoires. Je suis incapable d'écrire d'abord le texte, puis les images. Tout tombe d'un coup.

Comment expliquez-vous l'évolution de votre style comique le long de ces années ?
A l'époque des *Pauvres Aventures de Jérémie* (aux éditions Dargaud), je realisais quantité de crayonnés que je corrigeais et encrais à la table lumineuse. J'imitais la technique d'un

autre maître que j'admire, Hergé. Puis, avec le temps, l'étape du crayonné a disparu. Quand j'ai commencé *Pascal Brutal* (éditions Fluide Glacial), je me suis rendu compte qu'un dessin sommaire, volontairement malhabile, pouvait être très violemment comique. Je dessine *Pascal* case après case, c'est quasiment de l'improvisation totale. L'image participe soudainement à l'humour par ses déformations, un peu comme dans certaines bandes dessinées hilarantes de Willem dans les années 1970. Désormais, je me force même à réduire la taille des pages, pour m'obliger à dessiner de travioles, sur un papier de mauvaise qualité… Mais cette variation d'esthétique répond au propos de la série. Le projet, derrière *Pascal*, est de créer un personnage extrêmement ambigu, puis d'amener subtilement le lecteur à entrer en empathie avec lui pour mieux amplifier les contrecoups à venir. Le dessin doit rendre compte de cet univers et de ses excès dans tous les registres. *Les Pauvres Aventures de Jérémie*, elles, évoquent un monde plus canalisé, moins surréaliste. Tout est plus préparé, avec un story-board complet travaillé en amont et des retouches tout au long du processus d'écriture. À projets différents, méthodes d'écriture différentes. J'évite ainsi l'ennui. Si je devais revenir à *Jérémie*, je repasserais par le crayonné, car ça redonne de la composition, un classicisme qui sert le propos. Mais au fond, je sens que je me dirige de plus en plus vers des bandes dessinées en écriture plus libre car la pratique du

© Patché diterbutsco

Ci-contre *Les Beaux Gosses* **(2009).**

> *"Je me suis rendu compte qu'un dessin sommaire, volontairement malhabile, pouvait être très violemment comique."*

scénario de film est venue combler le manque qu'a laissé la mise en pause des *Pauvres Aventures de Jérémie*.

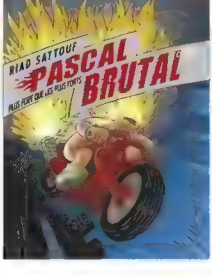
Pourquoi avoir voulu passer au cinéma et quel bilan en tirez-vous ?
Comme pour beaucoup de dessinateurs, réaliser un film relevait du fantasme. Une manifestation de l'ego, je crois, plus qu'une envie concrète. J'avais fait des études de cinéma d'animation, aux Gobelins, à Paris. J'avais rencontré des réalisateurs, touché du doigt la narration cinématographique. Mais je n'y serais jamais venu si, un jour, Anne-Dominique Toussaint ne m'avait pas proposé d'adapter *Retour au collège* (bande dessinée de reportage dans un collège parisien aux éditions Hachette Littératures qui est devenu, sous une forme différente, *Les Beaux Gosses* au cinéma). Il me fallait une impulsion, une invitation, un désir, seul, je n'aurais jamais trouvé le courage de me lancer dans un démarchage. Aujourd'hui, le cinéma m'apparaît comme la forme de création la plus difficile à concrétiser, tant les personnes à convaincre sont nombreuses. Et il y a plusieurs façons d'envisager la réalisation. Je ne pense pas qu'il faille absolument connaître le voltage de tel ou tel projecteur… Il faut avoir une idée précise de ce qu'on veut raconter, avoir une vision, que votre équipe est là pour vous aider à concrétiser. Il y a des réalisateurs obsédés qui savent exactement où mettre les rails, quelle grue utiliser, comment rendre telle explosion la plus impressionnante. Mais je trouve que c'est comme pour le dessin, cela n'est pas forcément l'essentiel, l'essentiel est de trouver l'âme de ce qu'on raconte en accord avec le propos. Comment faire en sorte que l'esprit du film apparaisse ? Que l'on croit aux acteurs ? Et puis, les acteurs, c'est l'essentiel. Ensuite, je ne fais pas de films d'action avec des cascades, j'aime les acteurs et ce que je préfère, c'est quand deux personnages se parlent. J'ai horreur du temps d'installation des lumières, je rêve d'une caméra qui pourrait se passer totalement de ces maudites installations de panneaux

Ci-dessous L'extrance

© Rand Stetcoult et Fluide Glacial 2013

et de projo… J'adore être en extérieur, j'aime la lumière naturelle. Je déteste perdre du temps avec l'éclairage, de la même manière que je déteste chiader un dessin qui ne dira rien d'autre que : « Oh regardez, je ne suis pas le puceau laid du fond de la classe, je suis tellement fort »… La floriture, la sophistication, sont souvent dispensables, à moins d'être signifiantes, comme chez Richard Corben. Chez lui, la technique n'est pas une fin en soi, ni une démonstration de virtuosité, ça lui permet d'exprimer quelque chose de plus fort, qui soutient son propos. Moi, je ne m'intéresse qu'à ce que l'image doit dire. Du coup, les scènes dépaysantes les plus fortes et les plus irréelles, dans mon prochain film, sont toutes quasiment réalisées en condition de lumière naturelle. J'aime bien la rudesse.

Au fond, c'est toujours la peinture socioculturelle de l'Homme qui prime pour vous, quel que soit le support adopté. Comment procédez-vous d'un support à l'autre ?
Ma transcription de la société n'est pas forcément intellectualisée. C'est naturel, je scrute un passant et je vois le dessin que je vais en tirer. Il provoque en moi une émotion. Il me suffit de projeter la personne dans un autre environnement pour la percevoir avec plus d'acuité. La vanité de l'homme transparaît beaucoup par la garde-robe, la coiffure. J'aime bien imaginer la tête des gens dans un cadre XVIIIe… Voir à quelle classe sociale il se rattacherait naturellement, s'il porterait plutôt une perruque blanche



CI-DESSOUS Couverture de Pascal Brutal.

CI-DESSOUS Croquis préparatoire Back y au royaume des Mics.

© Courtesy of Raid Satouf

> *"Ma transcription de la société n'est pas forcément intellectualisée. C'est naturel, je scrute un passant et je vois le dessin que je vais en tirer."*

ou des guenilles de vagabond, me permet de mieux l'appréhender dans sa tentative d'individuation. J'aime la manière dont l'homme cherche à se définir par l'apparence. Ce n'est pas uniquement un reflet de la lutte des classes ou une hiérarchisation sociale, l'apparence permet entre autres d'afficher et revendiquer son âge, ses origines géographiques ou ethniques, ses centres d'intérêt et son rapport au monde. Dans mon prochain film, tout le monde est habillé pareil, mais avec de très légères et subtiles différences signifiantes… suffisantes pour avoir l'illusion d'être individualisé dans un grand manège. J'adore le travail de Ari Versluis et Elise Uyttenbroek, cela s'appelle *Exactitudes*, je crois. Il s'agit de photographies de gens prises au hasard de la rue, et qui s'habillent quasiment à l'identique, avec les mêmes attitudes, coiffures… Cela recompose des classes sociales, des communautés d'apparences physiques… Je trouve ça très émouvant quand la vanité humaine est exposée de la sorte. Je trouve cela important de montrer ça.

Ce qui m'intéresse, dans votre manière de dépeindre l'humanité, c'est de savoir si vous pensez vous ranger du côté des réalistes ou du côté des caricaturistes ? Car, en tant que lecteur et spectateur, cela m'est difficile de trancher.
J'ai l'impression d'être réaliste. Si je déforme le réel, je le fais naturellement, car je vise à une authenticité qui m'est toute personnelle. Pour le tournage des *Beaux Gosses*, par exemple, j'ai très peu changé l'allure des deux acteurs principaux, contrairement à ce que le public imagine. J'ai vaguement accentué leurs coupes de cheveux, mais je leur ai demandé de jouer le plus naturellement possible. J'étais face à un cas où la réalité me semblait moins réaliste que la fiction. Je devais pondérer sa transcription. Dans d'autres cas, comme dans *La Vie secrète des jeunes*, j'observe les gens, et par exemple, je vais saisir immédiatement qu'un tel cache sa calvitie, ou qu'une telle se trouve trop sexy avec son baggy trop grand et trop moche. C'est donc ce que je vais vouloir représenter. Pour moi, c'est du réalisme. Comme j'ai passé le collège et le lycée à examiner mes camarades, sans trop leur parler, il est naturel pour moi de lire les rapports humains comme ça : un tel est le mâle dominant, une telle se soumet à lui, le dominant sort avec la fille moins belle pour avoir l'air d'être

© Riad Sattouf / L'Association

"La fioriture, la sophistication sont souvent dispensables, à moins d'être signifiantes."

plus intellectuel… mais finit par sortir avec la plus belle, etc. Mais quel que soit mon rapport au réel, il ne relève jamais du processus créatif mis en place pour générer un résultat esthétique. Tout ce travail vise à traduire avec le plus d'authenticité possible mon regard, ma perception de l'autre : je me dessine moi-même le plus sincèrement possible.

Authenticité et propos sont donc les clés de votre esthétique ?

Le dessin, c'est sacré. Je n'aime que les dessinateurs qui s'éloignent du beau, l'oublient. C'est seulement là qu'ils finissent par vraiment le trouver. J'ai du mal à accepter l'esbroufe car j'en ai trop usé, plus jeune. Dans les bandes dessinées, j'ai l'impression de pouvoir la détecter immédiatement. Si je peux me prendre pour exemple, je ne referai plus *No Sex in New York* (éditions Dargaud). Je prétendais rester sincère dans un travail de commande et c'était impossible. L'album, au final, n'est pas très bon. C'est pareil pour les acteurs : j'ai horreur quand ils font semblant. Ça me donne des pulsions de haine. Je n'aime que la sincerité.

Comment distinguez-vous votre approche des deux supports ?

Quand je dessine, j'ai l'impression d'exprimer une tendresse pour mes personnages, qui n'est pas toujours complètement bien perçue… Alors que cette tendresse passe sans doute mieux dans un film. Cette capacité à mieux faire ressentir les sentiments avec le cinéma vient sûrement de l'apport de la matière humaine des acteurs. Mais ce n'est même pas sûr, cet écart naît peut-être aussi du fait qu'en bande dessinée, je suis plus pudique, je ressens de la gêne, une peur d'être mais ou de noyer les intrigues sous le pathos, du coup je cache mes sentiments, de peur que mes lecteurs s'en aperçoivent…

Et en terme technique, de création, qu'est-ce qui change ?

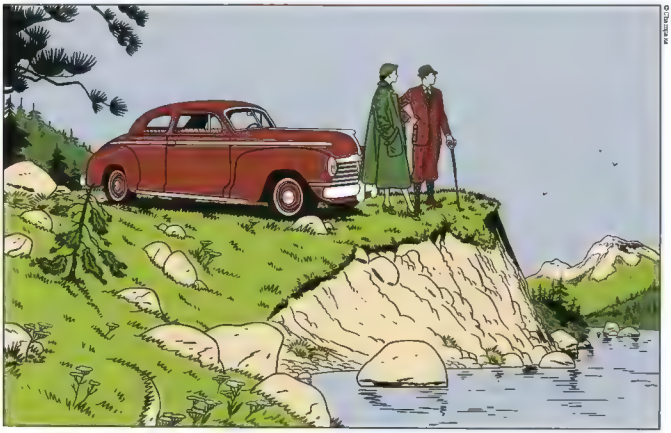
Le cinéma demande une écriture très rigoureuse, même s'il existe bien sûr plein de façon de faire du cinéma. Cette incapacité à appréhender l'ensemble d'un film dès le début, est très anxiogène. Une bande dessinée, écrite en story-board, est déjà la bande dessinée finale. On la voit dans son ensemble. Il y a tant d'aléas, de hasards dans un film… Ensuite, il y a l'apport des acteurs, les répétitions, etc. Je trouve beaucoup d'idées, de dialogues, grâce aux accidents. Ensuite, je recompose un rythme et une ambiance qui me plaisent. C'est pourquoi l'étape du scénario m'est fort pénible. Le passage des mots aux images est particulièrement délicat, beaucoup d'idées ne fonctionnent plus une fois tournées et, au contraire, beaucoup d'images finales naissent d'accidents de tournage, d'improvisations sur le plateau. Le problème, c'est qu'on ne peut pas vendre un film à un producteur en arguant que ce sera forcément génial grâce aux nombreux imprévus qui arriveront fatalement durant le temps du tournage. ❖

Floc'h

LA TRAVERSÉE DES APPARENCES

Depuis les années 1970, Floc'h construit une œuvre née dans la Ligne Claire, héritière post-moderne d'Hergé et Jacobs. Inventaire, anthologie monumentale, fait la somme du travail de ce dessinateur, qui dit avoir abandonné la bande dessinée pour l'illustration, mais n'a jamais renoncé au style et à l'élégance

PAR JOSEPH GROSS



© Floc'h

« Vous seul, Francis, m'avez révélé avec intelligence et sensibilité ce sentiment si fort de la fraternité. Vous n'avez jamais failli à votre parole, à cet accord tacite qui régnait entre nous comme une promesse d'enfants, au cours de ce que les autres appellent la vie et dont je sais, plus qu'aucune autre, qu'il ne s'agit que de la traversée des apparences. » Ces quelques phrases concluent le long texte introductif à l'édition complète de la *Trilogie anglaise* (éditions Dargaud), ce livre qui rassemble trois bandes dessinées faites par Floc'h et Rivière autour de deux personnages, Olivia Sturgess et Francis Albany. Cette introduction est en fait une conclusion, puisqu'il s'agit là de l'oraison funèbre prononcée par Olivia lors des funérailles de son ami Francis. Au-delà des personnages, tout est dit, quasiment, à propos de ce qui traverse l'œuvre de Floc'h, dessinateur qui, depuis quarante ans, s'évertue à brouiller les pistes et à se situer systématiquement hors-champ, débutant dans la bande dessinée comme pour mieux s'en soustraire. Et qui, même lorsqu'il la quitte, continue

© Floc'h 1978

CI-DESSUS *Hopper's Gas Revisited*, sérigraphie pour les éditions Champaka Brussels, 1982.

moi, rien que de moi, malgré moi. Car je ne m'amuse pas à aimer l'Angleterre, juste pour la forme. Lorsque je dis : "La vie ne vaudrait pas la peine d'être vécue sans la Grande-Bretagne", je le pense profondément. À l'âge de 10 ans déjà, j'expliquais à qui voulait l'entendre que les plaques minéralogiques des voitures anglaises étaient d'une pure beauté, d'un agencement exceptionnel.

FLOC'H

"Le style n'est pas une façade car il n'y a pas de forme sans fond. Le style est au-dessus de tout."

à l'influencer, tant son œuvre et son travail marquent durablement les esprits. Et cela d'abord parce qu'ils ont en leur cœur la question fondamentale du style : comment le représenter, comment le dessiner, comment vivre avec lui ? Interrogé pour le magazine *Obsession* en septembre dernier, Floc'h nous précisait : « Le style n'est pas une façade car il n'y a pas de forme sans fond. La forme, c'est le fond qui remonte à la surface. Mais c'est une recherche permanente, une manière de tenir debout, fièrement. Je place le style au-dessus de tout. » Un style résolument anglais, puisque la vie et l'œuvre de Floc'h sont avant tout tournées vers l'une de ses obsessions majeures : la Grande-Bretagne. Toujours pour *Obsession*, il nous expliquait ainsi les raisons de cet amour : « Il n'y a pas de raison précise. Ce ne sont pas mes parents qui m'ont influencé. Ça vient de

Alors que les plaques françaises me paraissaient d'un réel mauvais goût… Précisons, j'ai l'obsession de la Grande-Bretagne, pas seulement de l'Angleterre. L'Anglais est fascinant, mais un peu coincé par sa froideur saxonne, l'Écossais, lui, a la chaleur et la fantaisie celtes. Comme dans le duo Blake et Mortimer inventé par Edgar P. Jacobs : le premier est anglais, strict, le second est écossais, plus fantasque. Les deux font la paire. »

Un héritier de la Ligne Claire

Floc'h, s'il fallait le résumer grossièrement, est ce dessinateur qui a débuté dans les années 1970, et qui s'est avéré le premier héritier légitime de la Ligne Claire tracée par le duo Hergé/Jacobs et le premier, aussi, à en saloper les formes, en injectant, dans ses histoires, les choses les plus subliminales qui soient, comme des pistes données à qui sait lire ou regarder. Au-delà, justement, des apparences. Longtemps, Floc'h a été assimilé à un esprit de génération, celle de la Ligne Claire des années 1980 symbolisée par Yves Chaland, Serge Clerc, Ted Benoit, Ever Meulen, Joost Swarte. Il est vrai que son dessin le place d'emblée dans cette case. Cela dit, *Inventaire* (éditions de La Martinière), livre catalogue qui retrace l'ensemble de sa carrière, permet de changer de perspective et comprendre que Floc'h se voudrait ailleurs, hors de la bande dessinée, s'en éloignant chaque année davantage. Dès son premier livre, déjà, rien n'était tout à fait normal. Celui-ci, *Le Rendez-vous de Sevenoaks* (1977, scénarisé par François Rivière, éditions Dargaud), est un piège. D'apparence séquentielle, formellement conçu selon les mêmes principes que n'importe quelle autre bande dessinée, il s'en démarque en instaurant quelque chose de singulier et remarquable, alors inédit dans le genre : une mise en abyme permanente, qui donne l'impression de se retrouver face à un trou noir. La lecture de ce livre est une déroute constante. Car, sous des apparences classiques, rien n'y est normal – au sens où un album de bande dessinée d'aventures devrait l'être. Le lecteur est instantanément pris à l'intérieur d'un récit où tout s'inverse en permanence, où les personnages passent d'un statut à l'autre, sont happés dans des boucles narratives et temporelles qui font,

qu'au bout du récit, rien n'est résolu, jamais. En cela, *Le Rendez-vous de Sevenoaks* a été comparé au travail des auteurs du Nouveau roman. Disons qu'il est effectivement proche d'un mix improbable entre certains textes de Beckett (*Le Dépeupleur*, par exemple), certains romans de Robbe-Grillet (*Topologie d'une cité fantôme*, au hasard) et deux bandes dessinées fondatrices d'une certaine modernité, *La Marque jaune* de Jacobs et *Les Bijoux de la Castaflore* d'Hergé. Aussi, ce livre est comparable à la façon dont, à la même époque dans les années 1970, se développaient certaines formes de technologie, notamment dans la musique, ou les synthétiseurs modulaires permettaient de construire soi-même des machines à partir d'éléments perpétuellement démontables, reconfigurables et flexibles. La lecture du *Rendez-vous de Sevenoaks*, c'est bien celle d'un livre étrangement démontable, qui pourrait se lire en inversant ses pages, en repositionnant ses chapitres, en faisant des boucles entre le début, le milieu ou la fin. Pour reprendre une terminologie deleuzienne : ce livre est un rhizome, il pousse par son milieu. Et en son milieu pousse surtout cette idée que la vraie vie et la vie fantasmée ou dessinée peuvent allégrement se croiser, se mélanger : « Je n'aime ni la réalité ni l'imagination, je veux être entre les deux, dans un décalage permanent, dire les choses, mais jamais sérieusement. Dans une de mes bandes dessinées, *Black Out*, je fais dire à un des personnages, le majordome Wang, cette phrase : "Mon maître me dit souvent que les choses profondes peuvent être exprimées sous une forme légère." »

L'illusion et le faux-semblant

Après le *Rendez-vous de Sevenoaks*, la suite est plus alambiquée, hésitant à céder totalement au formalisme pur dans des livres comme *Le Dossier Harding* (1980, éditions Dargaud) ou *Underground* (1996, éditions Albin Michel) et *Black Out* (2009, éditions Dargaud), qui tentent d'être de vraies bandes dessinées, c'est-à-dire sans réelles torsions narratives. *Le Dossier Harding* est ainsi une variation précise autour des romans policiers anglais, ceux d'Agatha Christie en tête. Mais Floc'h revient sans cesse, telle une vague irrésolue, à des projets

© Christophe Ide

> *"Ce médium est intrinsèquement fabuleux, car il crée l'illusion et le faux-semblant."*

plus étrangement foudroyés, habités en leur cœur par des façons de faire peu communes : *À la recherche de Sir Malcolm* (1984, éditions Dargaud), par exemple, qui met en scène un long voyage dans le temps, mais immobile, ou encore *Blitz* (1982, éditions Albin Michel), œuvre hautement théâtrale et dont toute la force se dévoile par son twist final, ramenant toute la narration du livre, en deux pages, vers quelque chose d'infiniment malin. Un twist prenant appui sur les fins en queue de poisson dont avaient l'habitude certains auteurs de comics américains des années 1950, mais qui, au lieu de faire sombrer le récit davantage vers le fantasque ou le fantastique comme le faisaient les Américains, le ramènent plutôt au réel, à la réalité, à la vraie vie. L'un des livres dont Floc'h se reclame le plus (même s'il est scénarisé par François Rivière) est *Olivia Sturgess 1914-2004* (2005, éditions Dargaud) qui est une longue biographie crépusculaire du personnage du même nom, construite en y mêlant des figures ayant reellement existe, comme si Olivia avait, elle aussi, été de chair, d'os et de sang, entre 1914 et 2004. Au fond, ce qu'il cherche le plus, c'est de sortir la bande dessinée de ses habitudes, mais quasiment sans en avoir l'air. Il le precisait au magazine *Les Inrockuptibles*, en mai 2005 : « J'ai toujours détesté le terme "BD".

Je fais d'ailleurs toujours attention à dire "bande dessinée". Ce medium est intrinsèquement fabuleux, car il crée l'illusion et le faux-semblant. Mais j'ai l'impression qu'il a été décidé de ne pas le faire évoluer. Ce qui m'apparaissait important, c'était donc de ne pas être obligé de passer par les codes de la bande dessinée. »

Auteur avant tout

Très souvent associé à un scénariste (François Rivière presque toujours, Jean-Luc Fromental occasionnellement), Floc'h n'en est pas moins un auteur en tant que tel, ainsi qu'il l'exprimait en 2009 au site Klare lijn international : « Le milieu étriqué de la bande dessinée ne peut pas se faire à une autre idée que celle de : scénariste Rivière et dessinateur Floc'h. Bien qu'il soit mentionné dans nos livres en page de titre que le scénario est de Floc'h et Rivière, les gens n'y entendent toujours rien et ne comprennent pas que nous sommes les deux auteurs de nos bandes dessinées. Je revendique ce statut d'auteur même si je n'ai en aucun cas la prétention d'être une plume. Quelque chose qu'est éminemment Rivière. Et comment pourrait-il en être autrement car le dessin n'est pas une chose suffisante pour moi. Je ne suis pas de ces auteurs qui alignent sans fin des vignettes. Je deviendrais idiot

© Monsieur/Publications

© Jean-Luc Fromental

© Monsieur/Publications

CI-DESSUS Couverture pour le magazine *Monsieur*.

en travaillant comme cela. Je ne me considère d'ailleurs pas comme un dessinateur. Je dessine facilement, mais franchement ce n'est pas un but dans la vie. C'est un but quand vous créez une couverture du *New Yorker* qui à elle seule est une histoire. C'est le même chose pour une illustration, pour une sérigraphie ou un portfolio. Là, on peut vraiment dire que vous êtes un auteur en dessin. Vous savez, pour écrire un scénario et des dialogues, il n'y a pas besoin d'être une plume. À chacune de nos séances de travail, nous entremêlons nos idées et nos mots de telle façon qu'il est difficile, voire impossible, de savoir qui a écrit quoi. C'est comme un jeu de ping-pong verbal, chacun renvoyant une idée, une replique à celles de l'autre. »

Disant cela, Floc'h pointe bien sa position, qui consiste à pouvoir tout à la fois réaliser des bandes dessinées, mais aussi illustrer les couvertures de magazines prestigieux comme le *New Yorker* américain et *Monsieur*, revue française consacrée à la mode masculine dont il assure toutes les couvertures, ou encore travailler sur les films d'Alain Resnais. Chez Floc'h, l'œuvre et la vie se confondent. Et cela jusque dans son intimité : chez lui, autour de la table où il dessine, on peut apercevoir quelques rangées de livres classiques (*Rip Kirby* d'Alex Raymond, *13 rue de l'Espoir* de Paul Gillon, etc.), mais aussi, sur une cheminée, des faux livres aux couvertures dessinées ou calligraphiées par ses soins – ceux-là mêmes qui peuplent ses bandes dessinées et se retrouvent là, dans le réel rangés comme les autres. Tout se rejoint donc, dans un même mouvement, vie et fiction se confondent et c'est sans doute pour cela que plusieurs de ses livres portent en eux une variation autour du mot « Vie » (*Ma Vie*, *Une vie de rêve*, *Life*, *High Life*…) : parce qu'ils ne sont pas tant des autobiographies, que des biographies idéales de l'auteur lui-même.

Sous l'apparent classicisme

Surtout, il y a toujours, chez Floc'h, quelque chose d'ambigu à l'œuvre, comme un vice caché dissimulé sous un classicisme d'apparence. Pour bien le comprendre, il suffit de regarder ses travaux les plus récents, notamment ses livres pour enfants (*Une vie exemplaire*, *Où mène la vie ?*) qui le mettent en scène accompagné de sa fille. À chaque dessin, correspond une légende, une situation donnée : le tout se lit comme un petit manuel de philosophie pratique à l'usage de jeunes gens Mais, à regarder de près chaque dessin, dans le détail, il devient flagrant que chacun d'eux offre une multiplicité de lectures et notamment celui où Floc'h se dessine avec sa fille devant une tombe marquée « maman ». La légende ? Une réponse au titre du livre, « Où mène la vie ? » : « au recueillement » Quelque chose de très acide se dessine, qui va au-delà des livres pour enfants classiques : y dessiner une tombe, c'est pointer l'indicible et déclarer, dans un format où il est tabou de le dire aussi explicitement, que la vie est essentiellement mortelle, source de chagrins et de renoncements. Et qu'il faut bien s'y faire, de préférence avec style. Une fois encore, c'est bien de la « traversée des apparences » dont il s'agit. Ce qui dévoile bien au fond que, malgré ses aspérités premières, toutes d'un vernis immaculé renvoyant à une forme lisse en surface, quasi enfantine et remplie des souvenirs d'Hergé ou Jacobs, l'esthétique de Floc'h est intrinsèquement noire, imprévisible et déroutante pour qui sait la regarder longtemps. Une esthétique qui se plaît à habiller la vie, avec beaucoup de style et pas mal de flegme, mais toujours, toujours, dynamitée de l'intérieur. ◆

Floc'h, Inventaire, Conversation avec Jean-Luc Fromental, éditions de La Martinière

Ferri & Conrad

L'HÉRITAGE GAULOIS

C'était le dernier des grands chantiers de l'âge d'or de la bande dessinée franco-belge : la passation de pouvoir d'*Astérix*. Après quelques années d'hésitation, un nouvel album est à paraître cet automne. *Kaboom* s'en va donc à la rencontre des deux repreneurs qui confessent, au-delà de la pression publique, le challenge technique que représente la reprise d'une mécanique aussi maîtrisée que celle d'*Astérix*

PROPOS RECUEILLIS PAR STÉPHANE BEAUJEAN

© 2013 Les éditions Albert René/Goscinny - Uderzo

DIDIER CONRAD DESSINATEUR

“Il est impensable de réaliser une page dans le style d’Uderzo en moins de vingt heures.”

Comment avez-vous découvert *Astérix* et quelle place a-t-il occupé dans votre construction artistique ?

C’est la « potion magique » qui a marqué ma première lecture, enfant, d’*Asterix le Gaulois*. L’idée que l’on puisse vaincre tout le monde, avait tout pour plaire à un petit garçon de 8 ou 9 ans. Mais ma première grande influence a été Franquin, à l’âge de 6 ans. Dans Franquin, je préfère le moment où il s’éloigne de la Ligne Claire et où des masses de noir apparaissent dans ses compositions. Je pense à l’album des *Aventures de Spirou QRN sur Bretzelburg* (éditions Dupuis), et notamment à cette case de complot dans la taverne, de nuit, baignée dans une ambiance bleue (page 30). Les ombres des protagonistes sont projetées sous les tables, d’autres structurent la case : je n’avais jamais vu ça. Sinon, j’ai une affection énorme pour *Bravo les Brothers* (éditions Dupuis), qui est, à mon sens, l’histoire la plus accomplie de Franquin. J’aimais également beaucoup les dessinateurs américains qui utilisent des masses d’encre noire pour construire leurs images, comme Milton Caniff ou Will Eisner. Le style d’Uderzo me plaisait pour sa dimension caricaturale et la vitalité des personnages, mais je cherchais à valoriser les ambiances et les atmosphères. J’appréciais alors les effets de pinceau, les flous, des éléments plus graphiques. Cette esthétique marchait d’ailleurs très bien avec *Les Innommables* (éditions Dargaud), déjà moins avec *Bob Marone* (éditions Dargaud), et j’ai dû en changer par la suite, car on ne peut pas tout raconter avec ce style visuel. Chaque style a ses limites et j’ai pris l’habitude de modifier mon style graphique en fonction du récit à raconter

Comment s’est formé votre dessin à vos débuts ?

À l’époque, j’étais pas mal influencé par le cinéma indépendant américain.

Le chef à part lichina dal bataille par Didier Conrad.

© 2021 Les Éditions Albert René / Goscinny-Uderzo

DIDIER CONRAD

“Uderzo a toujours cultivé le même style, extrêmement complexe à dessiner, extrêmement facile à lire.”

Je cherchais un humour violent et moderne, sans censure, inspiré par des films comme *L’Épouvantail*, *Midnight Cowboy* ou *MASH*. J’adorais ce cinéma un peu sale, réel et dur. Et comme j’aimais également la bande dessinée dans le style franco-belge, j’ai bizarrement essayé de conjuguer les deux. Mais j’ai vite réalisé que je ne pouvais plus continuer dans cette voie trop longtemps. C’était trop lié à des goûts d’adolescent. Avec *Le Piège malais* (éditions Dupuis) et la série *Donito* (éditions Dupuis), écrits par Wilbur, je suis passé à la couleur directe et, ça a tout remis en cause.

Comment caractériseriez-vous le trait d’Uderzo, en comparaison aux autres maîtres de la bande dessinée franco-belge ?

Hergé, pour moi, c’est le meilleur conteur d’histoire, la narration prime sur le reste. Morris, c’est le plus économe, il ne cherche que l’efficacité. Son style n’a jamais un trait de trop, et il crée une impression d’espace en 3D. Même lorsqu’il réalise une image complexe, son objectif reste l’efficacité. Franquin, c’est le dessinateur le plus impressionnant. Son côté obsessif l’a amené à chercher dans tellement de directions différentes, toute sa vie, qu’il a réussi à créer cinq ou six esthétiques cohérentes qui auraient suffi chacune à faire une carrière à autant de dessinateurs. Peyo, quant à lui, était le dessinateur avec le moins de puissance graphique, mais qui a su en tirer le maximum. D’ailleurs, enfant, je préférais *Johan et Pirlouit* à toutes les autres séries. Tilleux, lui, c’était surtout ses atmosphères et son humour plus dur qui m’ont influencé Uderzo, enfin, a toujours cultivé le même style, extrêmement complexe à dessiner,

© 2013 Les éditions Albert René/Goscinny - Uderzo

"Le trait d'Uderzo met l'emphase sur l'expressivité, le mouvement et la vie. Son style est donc le plus dur qui soit."

extrêmement facile à lire. Son dessin ne cherche jamais l'abstraction. Il crée une sorte de petit théâtre, avec souvent les mêmes cadrages, case après case. Enfin, il crée des poses et des expressions pour ses personnages qui ne se répètent jamais, il les renouvelle sans cesse. Il ajoute toujours des nuances, et une foule de petits gags visuels qui se remarquent à la troisième ou la quatrième lecture. Son trait met l'emphase sur l'expressivité, le mouvement et la vie. Son style est donc le plus dur qui soit pour un dessinateur, il demande une grande résistance à l'effort… Très prosaïquement, cela implique qu'il est impensable de réaliser une page dans le style d'Uderzo en moins de vingt heures. Alors que pour Morris, il faut cinq heures, et pour une page de Franquin au moins une douzaine. Avec le dessin d'Uderzo, on ne peut jamais y échapper : on doit *tout* dessiner !

Ce qui me fascine, dans *Astérix*, c'est la quantité de détails qu'il y a dans une case. Comment vous en êtes-vous sorti ?

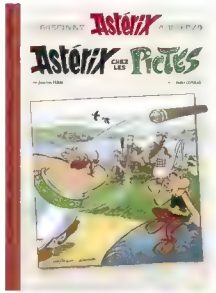
Je comprends que le premier dessinateur pressenti ait jeté l'éponge. Uderzo pense sincèrement que son style est simple, alors qu'en fait, il demande de grandes aptitudes techniques : un dessin vivant et expressif, capable de provoquer le rire comme l'émotion, mais cumulant également une multitude de détails et de plans superposés. En général, les auteurs de bande dessinée gèrent les problèmes de lisibilité que provoque la superposition de plusieurs plans, en jouant sur le « silhouettage » (fait de détourer un portrait puis de rendre uni le fond) des différents éléments qui composent une image ; le principe est de bien dégager les silhouettes les unes des autres, soit en les séparant, soit en utilisant les ombres, ou encore en simplifiant les arrière-plans. Mais pas Uderzo. Lui, dessine tous les détails et sépare les différents plans les

uns des autres à l'encrage. Par exemple, le nez d'un personnage vu de trois-quarts sera complètement encré, l'œil et la joue en partie cachés par le nez auront leurs traits qui ne le toucheront pas. Les rares cas où il utilise une simplification, il le fait dans un but narratif, pour bien séparer deux séquences. Ce choix lui permet d'incorporer beaucoup plus de détails dans une case sans jamais nuire à la lisibilité, tout en créant l'illusion de relief et de perspective. Voilà pourquoi ses scènes d'action sont si riches d'éléments et lisibles à la fois. C'est un des points techniques qui m'a posé le plus de problème durant l'encrage. Comme ce n'était pas naturel, une telle intensité émotionnelle. Et en plus, ces émotions n'ont jamais l'air surjoué. La preuve : parmi toutes les bandes dessinées écrites par Goscinny, on ne rit jamais autant que dans un *Astérix*. Parmi les autres dessinateurs qui ont collaboré avec lui, il n'y a que Morris qui ait réussi à égaler Uderzo en termes d'humour, mais avec des choix esthétiques totalement différents. *Spaghetti*, ou *Strapontin*, ne s'inscrivent clairement pas dans la même excellence comique. Or, les *scenari* de Goscinny n'y étaient pas moins bons ou moins drôles. C'est la conjugaison de l'humour de Goscinny et de la portée émotionnelle du dessin d'Uderzo qui crée cette

> ***"Uderzo m'a guidé tout au long de l'album avec un grand respect pour mon travail."***

je devais me concentrer sur le trait pour le contrôler… Or, pour être vivant, le trait doit être « senti », pas « réfléchi ».

Quelle est la qualité de son dessin la plus difficile à s'approprier ?
Grâce à son encrage, le dessin d'Uderzo reste lisible et fluide, dans la tradition de l'école franco-belge, et le lecteur prend plaisir à « surfer » sur les cases. Mais s'il arrête son regard, la case semble en mouvement. Chez Franquin, s'arrêter sur l'image permet de s'attarder sur un détail amusant. Chez Uderzo, c'est la vie qui émerge. Prenez le cas d'Obélix fou amoureux, ou du centurion qui s'énerve dans *Astérix légionnaire* : je ne connais pas d'autre dessinateur qui parvienne à exprimer



TU DIS VRAI, D'APRÈS NOS ÉMISSAIRES, LE FOSSÉ EST CREUSÉ DE L'AUTRE CÔTÉ SUR CES LANDES MARÉCAGEUSES…
DE MAUVAIS, NOTRE CHEMIN À CE PLACAGE, IL A MAS-
© 2013 Les éditions Albert René/Goscinny - Uderzo

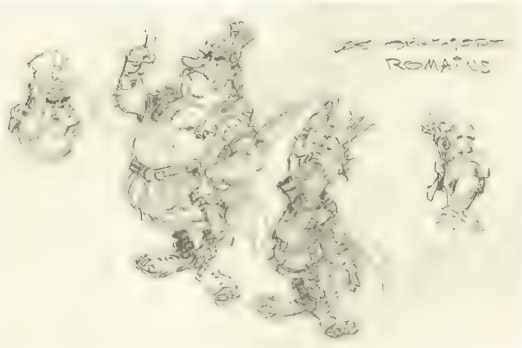
CI-DESSUS Case d'*Astérix chez les Pictes*.

alchimie. Ceux qui n'y ont vu que le génie de Goscinny sont des victimes de leurs préjugés, ils ne réalisent pas le pouvoir de l'image. Ce qui est d'autant plus étrange que nous vivons dans une société dominée par elle.

Uderzo a soumis beaucoup de corrections. Quels problèmes revenaient le plus souvent ?
Uderzo s'est assuré que je n'oublie rien dans tous les détails du design des personnages, comme le nombre de rayures sur les braies d'Obélix ou le reflet dans l'œil d'Astérix (un peu décalé et non au centre de la pupille). Sinon, il m'a parfois fait reprendre quelques cadrages. Par exemple, il m'a demandé d'agrandir des personnages en avant-plan pour augmenter la profondeur d'une image. Au tout début, il a corrigé entièrement une page et demie sur les trois premiers crayonnés, puis il m'a demandé environ une correction par page sur les vingt suivantes. Une autre fois, c'était un design de personnage qui ne « faisait pas partie de son univers ». Au début, j'étais étonné, et ensuite, j'ai compris que je m'étais inspiré d'un personnage de l'un des premiers albums d'*Astérix*, d'un style trop « ancien » dans la série. Vers les quinze dernières pages, il ne m'a pratiquement plus demandé de corrections. Il m'a simplement guidé tout au long de l'album avec un grand respect pour mon travail et j'ai beaucoup appris sur mon métier. Il a tout fait pour que je fasse le meilleur travail possible. Jean-Yves Ferri m'a demandé plus de corrections ou de modifications car il enrichissait le scenario au fur et à mesure en réaction à mes dessins. Jean-Yves était persuadé que l'album ne serait jamais fini à temps, donc il ne voyait pas de raison de ne pas

CI-DESSOUS Case d'*Astérix chez les Pictes*.

CEPENDANT…
ET VOICI LE LOCH ANDLOL ! QUELLE JOIE D'ENTENDRE À NOUVEAU LA GROUSE ÉCARLATE ET LE CHANT MÉLODIEUX DU MACAREUX MOQUEUR !
© 2013 Les éditions Albert René/Goscinny - Uderzo



© 2013 Les éditions Albert René/Goscinny Uderzo

À DROITE
Crayonné original d'Albert Uderzo.

pousser la qualité au maximum. Il s'est rendu compte que l'album allait vraiment être complété dans les délais à la fin des crayonnés. Il s'est retrouvé contraint de superviser la réalisation des couleurs à ma place pour me permettre de me consacrer à l'encrage. Il a donc continué à travailler bien au-delà de son rôle de scénariste et il n'a pas fléchi. Il m'a épaté, il a vraiment porté le projet de bout en bout.
En bref, je n'ai jamais autant fait de travail et de corrections sur un album. Cela ne m'a pas gêné sur un plan personnel, car cela ne représentait jamais une remise en cause de mon travail. Sur le plan pratique, il m'a fallu trouver une façon de procéder qui permette de ne pas perdre trop de temps, pour ne pas avoir à recommencer tout un dessin compliqué à chaque correction. Je montrais à Uderzo et à Jean-Yves un scan de chaque crayonné, je faisais les modifications demandées, que j'incorporais sur le crayonné final (par ordinateur quand cela pouvait faire

CI-DESSOUS Case d'*Astérix chez les Pictes*.

© 2013 Les éditions Albert René/Goscinny Uderzo

> *"C'est un grand dessinateur, mais pas un théoricien du graphisme. J'ai dû décoder seul, puis assimiler les bases."*

récupérer un peu de temps). Pour finir, j'ai encré les pages sur les crayonnés définitivement approuvés, imprimés en bleu léger sur du papier dessin.

Cet album a été très physique pour vous ?
Oui. J'ai suivi un régime pour être physiquement capable de supporter les heures passées, les frustrations liées à la multiplication des étapes, le travail à recommencer, et le manque de sommeil. Uderzo est un artiste instinctif. C'est un grand dessinateur, mais pas un théoricien du graphisme. J'ai dû « décoder » seul, puis assimiler les bases de son style, alors que nous étions tenus par des délais très serrés. Par exemple, il me disait simplement : « Ne ferme pas tes traits », sans expliquer pourquoi. Or, certains traits sont fermés dans son dessin, et d'autres non. J'ai fini par réaliser que ne pas fermer le trait était le meilleur moyen de conjuguer lisibilité et multiplicité de détails. À partir de là, il était plus simple de deviner s'il fallait fermer un trait ou non. C'est en prenant la mesure du travail que j'ai compris qu'il valait mieux réaliser tous les crayonnés avant de commencer l'encrage. Une fois tous les crayonnés approuvés, j'ai commencé l'encrage par la dernière page. J'ai continué à rebours jusqu'aux premières pages, moins maîtrisées, afin d'harmoniser le style sur l'ensemble de l'album. L'encrage en lui-même a représenté un challenge. J'avais commencé par faire des tests au feutre, pour gagner du temps. Mais pour vraiment encrer comme Uderzo, il faut utiliser un pinceau spécifique en martre kolinsky, un Winsor & Newton série 7, de taille 0 ou 1, extrêmement fin et court. Le problème, c'est qu'il se charge de très peu d'encre et qu'il faut le retremper tous les deux ou trois traits, refaire la pointe, etc. L'encre doit être diluée pour ne pas freiner le pinceau sur le papier, afin que le trait soit vif. J'en suis arrivé à utiliser de l'encre de Chine en bâton, que l'on broie avec un peu d'eau pure, par petites doses à la fois pour avoir une encre plus fluide. Ensuite, il m'a fallu comprendre dans quel ordre et dans quel sens Uderzo traçait ses traits. J'ai essayé de retrouver l'encrage original d'Uderzo, et il m'a fallu une dizaine de jours d'étude avant de commencer à « sentir » le trait et éluminer mes anciens réflexes. À la dixième page, je n'étais plus crispé et vers la vingtième, c'est devenu naturel. Bien sûr, je n'ai pas assez de recul pour évaluer objectivement le résultat final. Je n'ai pas encore eu l'album fini entre les mains. Mais j'ai donné mon maximum, je n'aurais pas pu faire mieux.

JEAN-YVES FERRI SCÉNARISTE

"Le danger, avec l'écriture d'Astérix, est de tomber dans la référence périssable."

Comment avez-vous découvert *Astérix* ?
J'ai découvert Asterix et Obelix vers l'âge de 7 ou 8 ans et ce qui m'a frappé, en premier, ce sont les dessins de sandales romaines qui se dévissent, associées à *La Serpe d'or* ou *Asterix gladiateur*. Je n'avais encore jamais vu d'images comme celles-ci. Il y avait également ce décorum, plein de casques et de boucliers, qui m'aspirait dans un monde très particulier, précis et cohérent. J'ai décroché à partir d'*Astérix en Corse*. C'est le dernier épisode que j'ai senti en concordance avec l'adolescent que j'étais. Ensuite, j'ai arrêté de suivre les parutions. À cette époque, le personnage ne m'apparaissait plus contemporain.

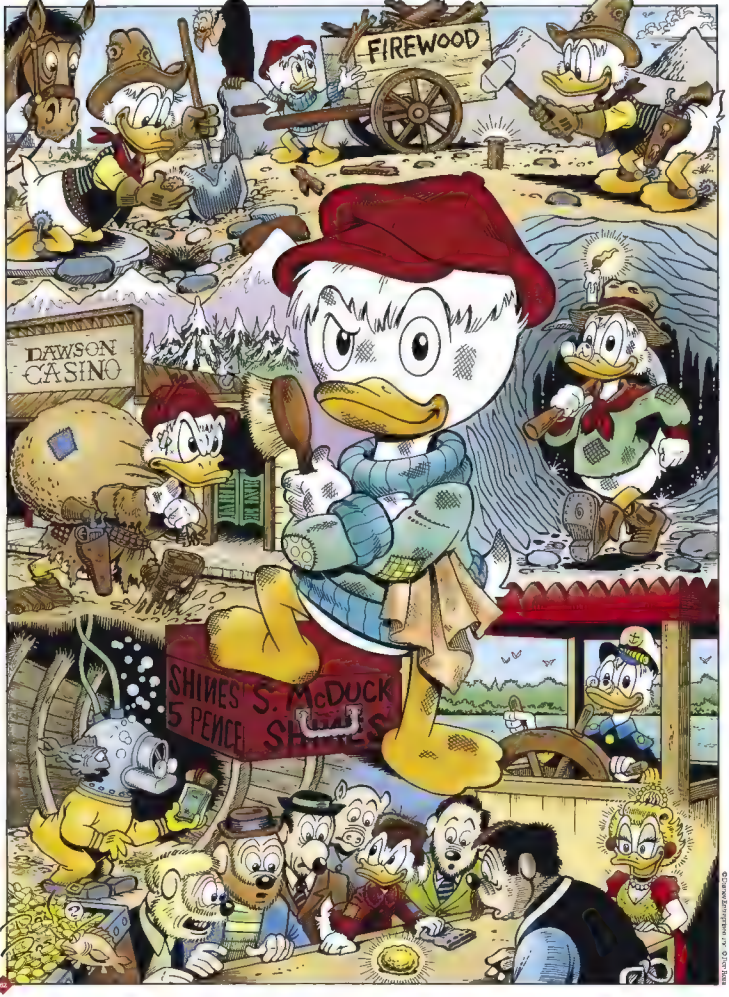
Avez-vous essayé d'analyser et reproduire l'écriture de Goscinny, ou êtes-vous parti sur une écriture plus instinctive et personnelle ?
Je suis vraiment resté dans la subjectivité et n'ai pas cherché à analyser. Je me suis en revanche volontairement replongé dans mes impressions de lecteur, enfant. J'ai préféré me nourrir du ressenti de cette époque, et non de mon expertise actuelle, pour me m'approcher de l'univers d'*Astérix* et me le réapproprier. Je suis un amateur d'humour, et je m'intéresse aux moyens de le traduire en dessin. Dans ce registre, j'ai toujours apprécié le style de Goscinny, la distance qu'il installe. Il ne se mouille pas, ne se livre pas, ni ne se décrit. C'est un maître typique de cette bande dessinée « consolatrice », bienveillante, de ma jeunesse et dont j'essaie de perpétuer l'esprit. Les méchants, chez Franquin, n'étaient pas plus mauvais que les héros, mais des victimes d'accidents de la vie. C'est une manière de regarder le monde et de considérer l'existence. Mais au-delà de cette sensibilité propre à la bande dessinée jeunesse d'une certaine époque que je cherche à perpétuer, je ne « conscientise » pas l'écriture. Cette dimension dérisoire, d'art modeste et fragile, de la bande dessinée, répond à un penchant naturel. Le tramage, la couverture cartonnée, sont des petits détails, mais ils ajoutent à l'émotion. Je me méfie de ne pas pousser trop loin cette recherche pour ne pas tomber dans l'art modeste exposé en galerie. Mais j'aime en saupoudrer un peu.

Quel challenge offre, pour un scénariste, la réappropriation d'*Astérix* ?
Astérix offre moins de prise que *Spirou*, par exemple, car son univers est plus codifié. Franquin est fantaisiste, le plus fou peut arriver dans ses intrigues. Mais le monde organisé par Goscinny et Uderzo, lui, se range plutôt du côté de la *commedia dell'arte*, avec des règles. Le fait que je l'ai lu enfant a été un vrai déclic, car le ranger dans le registre affectif m'a permis de ne pas tomber dans l'exercice de style. D'ailleurs, je crois que, sans ce lien personnel, je ne l'aurais pas fait. Le vrai challenge technique fut de sortir de la forme courte du strip dans laquelle j'évolue. Avancer sur une continuité de 44 pages m'a obligé à repenser le rythme, m'enquiller les intervalles, les peripéties. C'est en ça que Goscinny m'apparaît comme un écrivain de talent. On sent qu'il ne part pas du gag, mais écrit son récit comme une petite nouvelle. Ensuite, il l'adapte et imagine les péripéties qui pourraient dégénérer en gag. Alors que moi, j'ai du mal à créer une temporalité, une chronologie, et jusqu'à présent, c'est l'idée centrale du gag qui offrait le point de départ de l'écriture du strip.

Et quels sont les pièges difficiles à éviter ?
Le danger, avec l'écriture d'*Astérix*, est de tomber dans la référence périssable. C'est une gageure qui m'a toujours gêné dans le dessin politique. Voilà pourquoi j'ai favorisé un récit de voyage qui permettait de se situer hors de l'actualité. Je n'ai pas cherché à y inclure de jeux autour des références culturelles actuelles. Peut-être que les lecteurs auraient préféré de la référence contemporaine, avec des stars du sport ou de la télévision. Moi, j'ai choisi l'intemporalité. S'ancrer dans l'air du temps me pose problème car j'ai du mal a prédire les icônes populaires qui vont s'inscrire dans la durée. ◆

© 2013 Les éditions Albert René/Goscinny - Uderzo

JEAN-YVES FERRI
"J'ai toujours apprécié le style de Goscinny, la distance qu'il installe. Il ne se livre pas, ni ne se décrit."


FIREWOOD
DAWSON CASINO
SHINES S. McDUCK
5 PENCE

Don Rosa
PICSOU MANIA

Don Rosa est l'un des plus grands auteurs ayant travaillé sur l'univers de Donaldville. Avant lui, ce monde de canards brillait par sa luxuriance, ses aventures et le nombre de ses facétieux personnages, mais manquait tout de même d'un peu de cohérence. Don Rosa allait lui créer des racines et une mythologie.

INTRODUCTION FRÉDÉRIC POTET
PROPOS RECUEILLIS PAR STEPHANE OFAYSAN

Ne dites pas à Don Rosa qu'il a travaillé vingt-cinq ans de sa vie pour le compte de Disney. « Je n'ai pas fait des histoires avec les personnages de Disney, mais avec ceux de Carl Barks », corrige-t-il du tac au tac. Créateur de Picsou, de Géo Trouvetou, des Rapetou et des Castors Juniors, Carl Barks reste, treize ans après sa mort, le plus révéré des auteurs ayant mis en scène les héros de la firme américaine. À 61 ans, Don Rosa reste l'un de ses meilleurs heritiers. Alors que tout le prédisposait à reprendre l'entreprise familiale de construction de Louisville (Kentucky), Rosa a commence a dessiner des histoires de Donald et de Picsou pour Disney à la fin des années 1980. Il participe quasiment dès ses débuts aux luttes syndicales pour que les noms des auteurs liés à la galaxie Disney apparaissent dans les publications de la maison mère. Doté d'un style haché qui aurait fait le bonheur de la bande dessinée indépendante, Rosa réussit, tout en les respectant, à s'émanciper des codes de la firme. Son Picsou est doté de sentiments complexes, « humains », où filtrent le doute et une certaine mélancolie

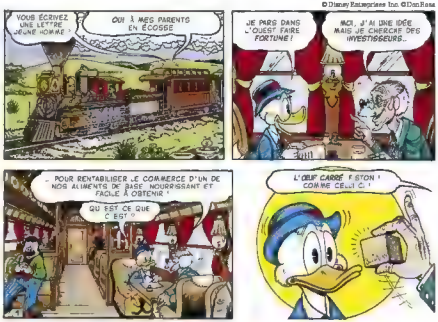
Artiste et immense collectionneur, que représente pour vous la bande dessinée ?

Enfant, j'étais solitaire, plongé dans la lecture des comics de ma sœur aînée ou obnubilé par les classiques du cinéma diffusés à la télévision. Le reste du temps, je dessinais mes propres histoires, le plus souvent dans les pages de gardes des livres de mes parents. Afin de documenter mon autobiographie, récemment, je suis allé déterrer des cartons de la cave où dormaient ces productions de jeunesse. À ma grande surprise, j'ai réalisé qu'elles mélangeaient tout autant mon envie de dessiner des comics que celle de faire des films. Je dessinais le plus souvent une seule case par page, à la composition dense, cinématographique, presque hitchcockienne. Le rythme séquentiel, lui, semblait plutôt être celui d'un film que celui, plus rapide, d'une bande dessinée. Je me remémore parfaitement réaliser ces dessins sans aucune autre ambition que celle de m'amuser, j'y prenais un plaisir immense. Mais je n'ai jamais songé à en faire carrière, tant, à l'époque, je n'imaginais pas mon futur autrement que condamné à reprendre l'usine familiale de toitures et marbrerie. D'ailleurs, si je ne m'étais pas senti prisonnier, adolescent, de ce sentiment, c'est vers des études de cinéma, et non de bande dessinée, que je me serai tourné. Ce qui aurait

peut-être été une erreur, car aujourd'hui j'aime être en total contrôle de la création J'aurais probablement du mal à déléguer la majeure partie du travail à une équipe, comme au cinéma.

Vous vénérez l'œuvre de Carl Barks et semblez y porter un immense respect. N'aviez-vous pas peur de trahir son héritage, sans pour autant renoncer à vous approprier son univers ?
En fait, je n'ai pas vraiment ressenti cette peur-là lorsque je me suis lancé. Nous étions très nombreux à reprendre simultanément le personnage de Picsou, dont de grands dessinateurs chevronnés et réputés pour leurs qualités. Ce n'est donc pas la trahison qui m'effrayait, car chacun imposait sa patte, mais plutôt l'angoisse de passer totalement inaperçu. Imiter Carl Barks me paraissait de toute manière impossible. Nous étions de deux générations séparées par cinquante ans, baignés dans deux environnements culturels et artistiques complètement distincts. Mes sources d'inspiration sont inévitablement contemporaines de mon expérience : Will Elder, Harvey Kurtzman, *Mad magazine*, Alfred Hitchcock, John Ford… Barks n'a jamais eu accès à eux pour créer son univers.

Votre dessin et votre narration diffèrent en tout point de Barks. Votre style vous vient naturellement, ou est-il au contraire réfléchi ?
Mon dessin me vient de manière instinctive. Et s'il y a une chose dont j'ai conscience, c'est qu'il ne vaut peut-être mieux pas que je déchiffre le fonctionnement de cette mécanique, au risque de la casser. Contrairement à Carl Barks, ou à de nombreux autres auteurs de bande dessinée, je ne pense jamais en termes de pages et d'organisation de pages. Je ne vois que des cases, indépendantes des unes des autres. Et instinctivement, j'essaie de les bourrer d'autant d'informations et de détails que possible, un peu comme le faisait Will Elder.
Pour le trait, en tant qu'autodidacte, j'utilise le rotring, de plusieurs épaisseurs, plus facile à manier que le pinceau, bien trop compliqué pour moi, alors que j'adorerais pouvoir m'en servir. D'ailleurs, quand j'ai commencé, on me lançait plein de compliments et on me posait plein de questions. Mais je ne savais pas comment expliquer mon travail, je ne comprenais pas les qualités dont on me parlait, et j'étais incapable de répondre. De la même manière, j'évite de donner des conseils ou des avis sur le travail des autres car j'ai sincèrement le sentiment de ne rien comprendre au dessin. Ma seule démarche pleinement réfléchie, c'est de trouver les meilleurs outils pour divertir.


© Disney Enterprises Inc. © Don Rosa
VOUS ÉCRIVEZ UNE LETTRE JEUNE HOMME
OUI À MES PARENTS EN ÉCOSSE
JE PARS DANS L'OUEST FAIRE FORTUNE !
MOI, J'AI UNE IDÉE MAIS JE CHERCHE DES INVESTISSEURS...
POUR RENTABILISER LE COMMERCE D'UN DE NOS ALIMENTS DE BASE NOURRISSANT ET FACILE À OBTENIR !
QU'EST CE QUE C'EST ?
L'ŒUF CARRÉ ? ÉTON ! COMME CELUI-CI !

CI-DESSUS *Le Cow-boy des Badlands* est saturé de références à Carl Barks : ici les œufs carrés.

Dans l'esthétique Disney faite pour beaucoup de courbes et d'aplats, vous vous distinguez par un usage intensif des hachures.
Vous savez, si j'en avais la capacité, je retirerais aujourd'hui toutes ces hachures. Je ne les ai jamais vraiment désirées, mais je n'ai pas trouvé d'autres moyens d'installer les ambiances que je souhaitais, vu que les maisons d'édition ne respectaient absolument jamais mes consignes pour la mise en couleurs. Ces maisons d'édition produisent trop de récit à la semaine pour prendre le temps de soigner ce genre de détail Or, l'atmosphère d'une case, pour moi, c'est primordial, j'y accorde la même attention qu'en photographie. La couleur et la lumière sont là pour installer une tension, une ambiance, qui influencent la narration. Lassé de laisser des consignes à des coloristes qui n'en tenaient jamais compte, je me suis réapproprié la mise en lumière et la dramaturgie à l'aide des hachures que je pouvais apposer durant l'encrage. Aujourd'hui, je préférerais retirer les hachures pour rétablir des couleurs cohérentes, d'autant que les éditions Glénat ont accepté de refaire la mise en couleurs en respectant mes consignes.

Quel rapport entretenez-vous avec l'héritage de Carl Barks ?
Ma principale obsession a été de ne jamais polluer son univers, ni altérer ses personnages Contrairement à nombre de repreneurs qui n'avaient pas forcement la connaissance du monde de Donaldville, je voulais enrichir et explorer cet univers sans jamais nuire à sa cohérence, et la renforcer par mon

CI-DESSOUS Couverture américaine dans laquelle Don Rosa a retiré les flammes pour ne pas heurter Disney.

© Disney Enterprises, Inc © Don Rosa

DON ROSA

"Je voulais enrichir et explorer l'univers de Donaldville sans nuire à sa cohérence, et la renforcer par mon travail."

travail. Je tenais tellement à certains personnages, surtout Goldie, que je les utilisais le moins possible pour les préserver. Dans *Back to the Klondike*, j'ai vraiment fait attention à ce que Picsou ne la rencontre jamais. Je l'ai réutilisée encore dans une nouvelle et je n'ai plus osé y retoucher.

Comme Carl Barks, vous entretenez un rapport très fort à l'histoire de l'Amérique.

Je suis fan de fictions historiques. Et d'ailleurs, mes histoires de Picsou favorites sont celles qui reposent sur un contexte historique. Je peux ainsi préciser dans les rééditions toutes les recherches que j'ai faites pour créer mes intrigues. Je prends énormément de plaisir à faire ces recherches. Je pense que je suis d'ailleurs allé trop loin vers la fin de ma carrière, mes *scenarii* étaient saturés de références et j'étais devenu ennuyeux.

D'ailleurs, écrire pour des enfants vous demandait-il de vous fixer des règles ?

Non, j'ai toujours écrit pour moi. Enfin, tout de même, je faisais particulièrement attention à ce que mes histoires restent intelligibles aux enfants, mais je n'ai jamais cherché de thèmes ou de sujets qui leur soient adaptés, à les séduire avec une esthétique spécifique. Je suis toujours parti du principe qu'enfant, j'aimais moi-même les films pour adultes, auxquels je ne comprenais pas tout, mais qui exerçaient sur moi une séduction incroyable. Je ne vois pas pourquoi les enfants d'aujourd'hui seraient différents. D'une manière générale, comme j'étais interdit par contrat de droits d'auteur, je ne me suis jamais soucié du public et me suis concentré uniquement sur mon plaisir de créateur.

Vous étiez l'un des plus grands collectionneurs de comics, avant d'arrêter brutalement. Pourquoi ?

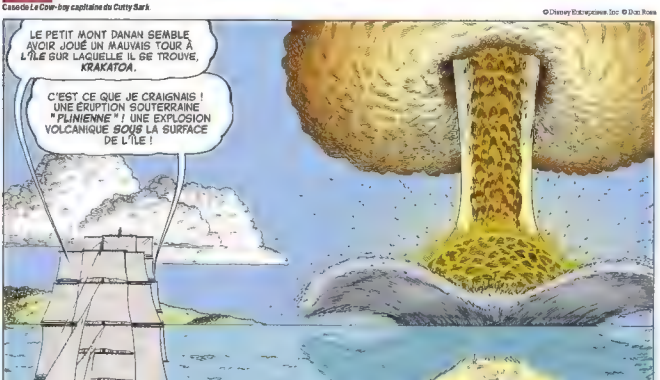
J'ai arrêté de lire des comics après mon premier voyage en Europe, mais j'ai quand même continué à les acheter par esprit de collection. Puis, j'ai arrêté d'en acheter à la fin des années 1980, au moment où j'ai compris que j'allais de toute manière devoir démanteler cette collection pour payer ma retraite. Ma santé baissait, ma lassitude augmentait, et je voyais se profiler la fin de ma carrière, sans solution financière de rechange. Heureusement, un ami m'a expliqué comment je pouvais tirer un revenu de ma collection de bande dessinée si je la faisais expertiser et si je la mettais en vente. Il me reste encore dans ma cave toute ma collection qui date d'après les années 1950 à 1970, ma période préférée.

Quelles sont vos bandes dessinées préférées ?

Évidemment, les œuvres de Carl Barks. Je n'ai jamais vraiment lu de bande dessinée Disney en dehors de celles de Barks. Notamment car les auteurs européens ne sont pas forcément beaucoup publiés aux États-Unis. Pas plus que les plus vieilles histoires d'auteurs américains d'ailleurs. Je suis par exemple ravi de voir que Fantagraphics édite Floyd Gottfredson, car aux États-Unis, il me semble qu'on ne les a jamais vus. Je suis un grand fan des bandes dessinées des années 1950 et 1960, les récits d'horreur

CI-DESSOUS
Case de *Le Cow-boy capitaine du Cutty Sark*

© Disney Enterprises Inc © Don Ross


LE PETIT MONT DANAN SEMBLE AVOIR JOUÉ UN MAUVAIS TOUR À L'ÎLE SUR LAQUELLE IL SE TROUVE, KRAKATOA.
C'EST CE QUE JE CRAINDAIS ! UNE ÉRUPTION SOUTERRAINE "PLINIENNE" ! UNE EXPLOSION VOLCANIQUE SOUS LA SURFACE DE L'ÎLE !
MONSIEUR FENCROFT ! PAR PITIÉ, DITES-MOI QUE VOUS AVEZ L'APPAREIL PHOTO !
JE CHERCHE, CAP'TAINE !

"L'atmosphère d'une case, pour moi, c'est primordial, j'y accorde la même attention qu'en photographie."

de E.C. comics, et plus encore des Superman écrits sous la houlette de Mort Weisinger. Weisinger s'est attelé à créer un univers cohérent tout autour du héros, en détaillant les origines de nombreux protagonistes, en révélant des histoires secrètes, qui allaient vraiment me donner le goût des récits courts et indépendants. Weisinger, dans son rapport à Superman, m'a servi de modèle lorsque je me suis posé la question du rapport que j'allais devoir tenir avec l'univers mis en place par Carl Barks. Aujourd'hui, je me régale des vieilles bandes dessinées rééditées par Fantagraphics, comme *Prince Valiant*. Et je regarde parfois quelques auteurs contemporains, mais très peu, car je ne suis pas très sophistiqué par nature. En dehors de Daniel Clowes (voir page 12) et Chris Ware (voir *Kaboom* numéro 1), dont je collectionne les livres, et quelques *Love and Rockets* des frères Hernandez (voir page 94) C'est marrant d'ailleurs, les deux premiers livres de Fantagraphics, c'est un *Love and Rockets* et une anthologie de mes histoires courtes hors Disney

Pourquoi avoir mis un terme à votre carrière ?

Pour deux raisons : la baisse importante de ma vue et le sentiment de me faire arnaquer par la maison Disney. Leur refus de me verser des droits d'auteurs provoquait chez moi un sentiment de frustration qui a fini par devenir insupportable. Aujourd'hui, je ne suis même pas informé de la republication de mes histoires. Sauf si l'un de mes fans la découvre et décide, par générosité, de m'en envoyer un exemplaire. Disney serait bien infoutu d'envoyer un livre à l'un de ses artistes puisque la plupart du temps, ils en ignorent le nom. Même la maison Egmont, qui publie mes livres au Danemark, et avec qui j'ai de bons rapports, est obligé de m'envoyer un bon de commande lorsque je leur demande un exemplaire des recueils dans lesquels je suis publié, car ils ignorent quelles histoires j'ai signées. Même si ma santé se dégradait, c'est surtout à cause de ce mépris artistique et financier que j'ai mis un terme à ma carrière.

Vous semblez satisfait de cette nouvelle édition chez Glénat. Est-ce le cas ?

Les Français semblent avoir par culture un plus grand respect pour toute forme de création et naturellement me demandent quelle correction ils pourraient apporter. Je peux donc enfin corriger les dialogues qui avaient été modifiés par Disney pour les rendre soi-disant intelligibles aux enfants. Je peux également faire enfin respecter la mise en couleur prévue au moment de l'écriture. Et enfin, ils me versent des droits d'auteurs, comme Egmont. Donc oui, je suis très satisfait, cela correspond à ce que j'attendais d'une relation entre artiste et éditeur. ◆

ABONNEZ-VOUS À **KABOOM**

... ET RECEVEZ 1 CADEAU AU CHOIX*

Opus t.1
DE SATOSHI KON
(IMHO)

Palepoli
DE USAMARU FURUYA
(IMHO)

FORMULE 4 NUMÉROS
25 €
AU LIEU DE 27,80 €

FORMULE 8 NUMÉROS
50 €
AU LIEU DE 55,60 € + 1 CADEAU

BULLETIN D'ABONNEMENT | KABOOM #3

Bulletin à retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à
2B2M - Kaboom - Abonnement, 145, rue de Belleville 75019 Paris
Oui, je m'abonne à Kaboom selon la formule choisie. Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

Date de naissance : ..... **Tél :** .....

E-mail : ..... **Profession :** .....

Choisissez votre formule
❑ FORMULE 4 NUMÉROS à 25€
❑ FORMULE 8 NUMÉROS + 1 CADEAU AU CHOIX à 50€ **

Lot choisi* (par ordre de préférence)

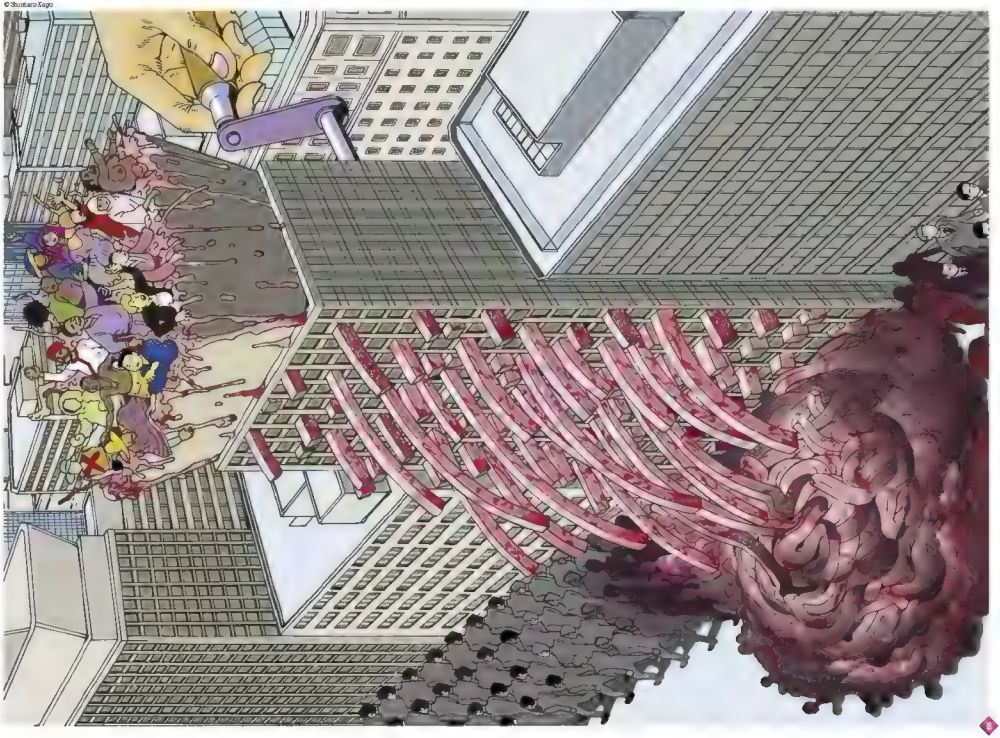
1 ..... **2** .....

Signature obligatoire :

Offre réservée à la France Métropolitaine (autres pays, nous contacter au 0950902250). Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de Kaboom au 0950902250

* au choix parmi la liste des cadeaux proposés (dans la limite des stocks disponibles). Cadeau offert uniquement dans le cadre d'une souscription d'un abonnement de 8 numéros.
** cochez la case correspondante
KABOOM03

© Shintaro Kago



Shintaro Kago

LE MANGA CLINIQUE

Jamais l'érotique gore n'aura été aussi sophistiqué, le macabre aussi jouissif et le réalisme cruel, qu'avec Shintaro Kago. À travers des mangas résolument dérangés, ponctués d'humour noir et de délires graphiques, l'auteur choque, surprend... et amuse. Entretien.

PROPOS RECUEILLIS PAR
STEPHANE ARAHIRIAN & MIYAKO REMONDET SLOCOMBE

Considéré comme le père du style « fashionable paranoïa », Shintaro Kago se fait connaître en France grâce à sa participation à *Vice Magazine* et la publication de planches chez les Humanoïdes Associés. Entre perversion et jeux vicieux, son œuvre explore avec humour les versants les plus extrêmes de l'érotisme gore. Multipliant illusions d'optique et trucages, les mangas de cet auteur atypique constituent de véritables odes à la manipulation narrative.

Pourquoi le manga ?
J'ai toujours aimé le manga, pourtant, à mes débuts, je voulais devenir réalisateur. Mais cette forme de création est si coûteuse et complexe, exige une équipe et la maîtrise d'un budget, que je me suis finalement tourné vers le manga pour assouvir ma soif de création. Je me suis dit que je me dirigerai ensuite vers le cinéma, mais je ne l'ai jamais fait.

Réfléchissez-vous à vos mises en scène comme un réalisateur ou comme un mangaka ?
Non, je ne pense pas dessiner mes mangas comme un réalisateur un film. En revanche, ce sentiment peut naître chez mon lecteur car j'épouse un style très photographique, documentaire, qui refuse toutes formes d'exagération dans les expressions, comme il en est généralement la coutume dans la bande dessinée japonaise. Le réalisme prime chez moi. Dans certains cas, comme dans *Fraction* ou *Anamorphosis*, le concept exige, pour fonctionner, un effet de réel si fort que je suis obligé de travailler à partir de photographies. J'ai vraiment commencé à l'utiliser à partir de ces deux livres-là. Tout d'abord, pour réduire le plus possible les effets de style liés au dessin, et être dans le réalisme le plus complet. Ensuite, pour gagner du temps en sautant l'étape du brouillon. C'est très utile lorsque vous avez un emploi du temps très serré. Enfin, le réalisme m'aide peut-être également

© Shintaro Kago

DE HAUT EN BAS
Une des premières victimes du Tronçonneur, le tueur en série de *Fraction*.

Un des personnages d'*Anamorphosis*, mort brûlé dans son costume de monstre de « Tokusatsu ».

à me rapprocher inconsciemment de mon attrait pour le cinéma.

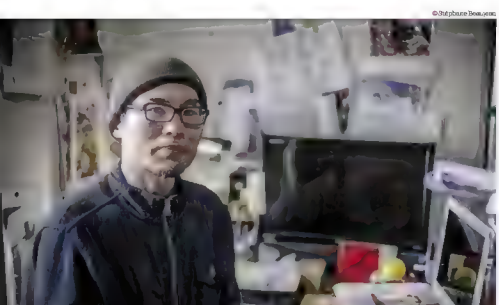
Pourquoi cet attachement au cinéma ?
Parce que je pense que l'illusion du réel produit des sensations plus fortes. Prenez les comédies muettes de Buster Keaton, que j'adore. Dans ses films, Buster Keaton réalise des cascades presque impossibles dans la réalité. Reproduisez-les à l'aide du dessin dans une bande dessinée et ces scènes n'émerveilleront en rien le lecteur.

C'est précisément cette impression de réel que je cherche à créer en bande dessinée en travaillant sur l'esthétique

D'où sont issues vos influences ?
Je suis très influencé par l'humour noir de l'écrivain Yasutaka Tsutsui, dont j'apprécie particulièrement le recueil de nouvelles *Mondai Geka* (*La Chirurgie des problèmes*, ndt). C'est une comédie macabre où il est question de viscères, de gore, avec beaucoup de blagues potaches. C'est une forme d'humour qui ne se destine pas au grand public et qui m'a beaucoup influencé. Les Monty Python, également, ont eu une influence déterminante sur moi. Le noyau commun, c'est le contraste qu'ils cultivent entre leur humour potache et l'horreur des scènes racontées. Ce contraste crée un impact que je cherche à reproduire dans mes bandes dessinées. Et si, depuis, d'autres influences sont venus se greffer par-dessus, Yasutaka Tsutsui et les Monty Python fondent vraiment le socle des origines de mon œuvre

Au niveau de l'esthétique, comment s'est forgé votre dessin ?
Le premier auteur à m'avoir inspiré en termes esthétiques est Shigeru Mizuki : par ses personnages, tracés dans un style naïf, mais aussi par ses paysages, détaillés à foison. La précision hors norme de son dessin, capable de détailler la moindre feuille d'un arbre, m'a marqué. Par la suite, j'ai été complètement soufflé par le travail visuel de Katsuhiro Ôtomo, une nouvelle fois plus pour ses décors et ses paysages, d'une précision incroyable, que pour ses personnages.

Chacune de vos bandes dessinées donne l'impression de reposer sur un concept. Est-ce le cas ? Et comment vous viennent-ils ?
Mes mangas répondent surtout à des commandes. *Anamorphosis* et *Fraction* m'ont tous deux été commandés par une revue (*Core Magazine*, ndlr) qui souhaitait que je crée des volumes complets, édités directement sous forme de livres, sans passer par l'étape habituelle de la prépublication hebdomadaire par chapitre. J'avais justement envie de me lancer dans un récit au long terme, de réfléchir à une intrigue qui gagnerait à être découverte en une seule fois, et non sous la forme de *serial*. J'avais seulement quelques éléments de l'intrigue et l'envie de faire un récit purement policier. L'idée d'un récit continu, avec une lecture sans interruption, m'a conduit à mettre en scène des trucages diégétiques, c'est-à-dire des illusions d'optique qui tromperaient le lecteur et les héros, manipulés par des trucages de


© Stéphane Beaucorps

Shintaro Kago dans son atelier.

SHINTARO KAGO

"Pour moi, la base du divertissement consiste à choquer ou surprendre son lecteur."

cinéma, mais mis en scène sous une forme que seule la bande dessinée peut produire. Chez moi, souvent, c'est la commande d'un travail qui conduit à l'idée la plus adaptée

Essayez-vous de produire un message, des sensations, auprès de vos lecteurs ?
Tout dépend des œuvres. Dans *Fraction* et *Anamorphosis*, je cherchais essentiellement à surprendre le lecteur. Mes récits sont par nature très antisociaux et pleins de cruauté.
Ils ne se destinent pas au grand public. Mais, à mes yeux, tout cela ne dépasse jamais le gag. C'est là que je ressens l'influence de Yasutaka Tsutsui ou des Monty Python, qui partaient de thèmes particulièrement antisociaux mais restaient toujours dans l'humour.

Pensez-vous vous inscrire dans le style *ero-guro* (l'érotique gore) ? Comment le définiriez-vous, pour un Occidental qui ne sait pas ce dont il s'agit ?
S'il faut catégoriser, oui, je pense que je m'inscris dans ce genre. Mais c'est difficile à définir précisément…
Je dirais que c'est un registre qui existe aussi en Occident, sans pour autant jouir d'une appellation ou d'une définition, comme c'est le cas au Japon. Je pense aux films italiens de Dario Argento, qui, à mon sens, relèvent de l'*ero-guro* et ont d'ailleurs sûrement influencé le Japon. Ce terme a pour but d'ancrer dans la contre-culture underground. Comme je me considère loin des productions grand public, je rentre fatalement dans la catégorie de l'érotique gore.

L'érotisme, dans l'*ero-guro*, a peut-être aussi des caractéristiques propres à la culture japonaise ? Chez vous, le corps n'est jamais objet de désir érotique, mais de torture, il est mécanique, alors que chez Argento, il est au contraire « excitant ».
L'érotisme ne m'intéresse pas.
La reproduction du corps doit être froide et désaffectée, objective au possible.
Il m'est parfois arrivé d'introduire des éléments érotiques dans mon travail pour répondre à la commande d'un magazine. C'est d'ailleurs assez compliqué car les commandes des magazines érotiques abondent.
Ils s'intéressent beaucoup à mon travail, alors que je suis plutôt réticent à y travailler, tant le cahier des charges qui accompagne ce genre de travail m'apparaît contraignant.

On sent que les commandes ont un poids important dans votre écriture. Comment imprimer votre personnalité dans ces commandes ?
Au Japon, tous les auteurs sont confrontés à ce problème. Il faut négocier entre obligation et expression personnelle. La ligne éditoriale de la revue dans laquelle on publie, le besoin de gagner de l'argent, tout cela crée des contraintes, et il faut faire des concessions. Je pense que chez tous les auteurs, il y a ce conflit entre l'envie d'exprimer son originalité et la nécessité de faire des concessions.

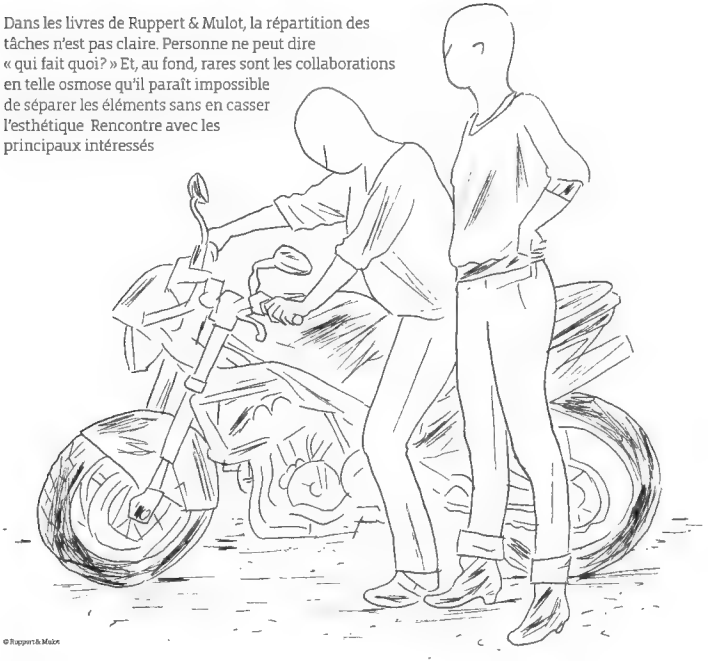
Justement, qu'est-ce qui, selon vous, fait votre originalité, votre identité ?
Je ne dirais pas que c'est mon dessin car, au fond, je ne suis pas particulièrement attaché à une esthétique en particulier. Alors, mon identité serait plutôt à chercher du côté des sujets que j'aborde, les idées que je présente, et surtout, dans ma conception du monde. Mais j'aurais bien du mal à définir ces éléments… Ce qui est certain, c'est que j'éprouve toujours l'urgence de faire l'exact contraire de ce qui est grand public. Dessiner des mangas comme *Dragon Ball* m'apparaît totalement impossible, car, pour moi, la base du divertissement consiste à choquer ou surprendre son lecteur. Je cherche à le tourmenter, mais également à le faire rire de plusieurs manières. Or, en fonction du registre dans lequel on s'inscrit et du public qu'on vise, on ne peut clairement pas produire une surprise ou un choc de la même manière Au sein de mon œuvre, le choc ressenti dans *Fraction* ou *Anamorphosis* sera différent de celui que j'espère produire lorsque je dessine des corps découpés à l'aide d'une esthétique ultra-minutieuse et réaliste, presque clinique.

On entend parler à votre propos de « fashionable paranoia », comment décririez-vous ce style ?
Ce sont les lecteurs qui m'ont accolé cette étiquette, donc je ne peux qu'acquiescer, étonné. Les lecteurs sont libres d'interpréter comme ils le veulent. ◆

Ruppert & Mulot

LA TENTATION DU MONÔME

Dans les livres de Ruppert & Mulot, la répartition des tâches n'est pas claire. Personne ne peut dire « qui fait quoi ? » Et, au fond, rares sont les collaborations en telle osmose qu'il paraît impossible de séparer les éléments sans en casser l'esthétique. Rencontre avec les principaux intéressés.



© Ruppert & Mulot

© Ruppert & Mulot

— PROPOS RECUEILLIS PAR STÉPHANE BEAUJEAN —

Comment avez-vous forgé un style commun ?

Jérôme Mulot : Nous nous sommes rencontrés à l'Ecole des Beaux-Arts de Dijon, en 2000. A l'époque, nous ne faisions pas de bande dessinee. Moi, un peu, en pratique extrascolaire. Or, un jour que la maison de ma mère était vide, durant les vacances, Florent et moi avons décide de nous lancer dans un projet de bande dessinée en imaginant, en toute innocence, que quinze jours suffiraient à réaliser un premier livre. Nous pensions qu'il fallait s'immerger totalement dans le processus Tant et si bien que, au moment de prendre des pauses, au lieu de se reposer en fumant une cigarette ou en allant contempler le paysage par la fenêtre, nous nous lancions dans un léger exercice que nous appelions des « dessins de recreation ». Des dessins sans idée de départ, juste pour la pratique.

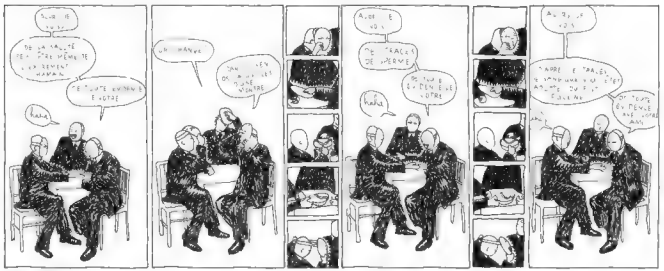
Florent Ruppert : Nous réalisions donc ces dessins de récréation, pendant nos pauses, composés le plus souvent d'après les suggestions et les propositions diverses de nos amis. Et alors que ces derniers n'aimaient jamais nos projets soi-disant ambitieux, nos bandes dessinees de western, ils étaient, en revanche, plutôt amateurs de ces petites choses faites à la légère, finalement plus marrantes. Dans ces dessins de récréation, nous nous recopions l'un l'autre, surtout si l'un d'entre nous trouvait une solution graphique, une innovation intéressante, pour améliorer le dessin du premier. Nous nous assimilions lentement l'un l'autre, et nos styles ont naturellement fini par se fondre La seconde pratique qui a encouragé cette convergence, c'est le processus de validation que nous avions mis en place pour évaluer nos dessins. Le second devait toujours corriger le premier en exprimant son sentiment. Par exemple . « Là ton dessin ressemble trop à celui de Frédéric Poincelet, là à celui de Guy Delisle. » Ce processus de validation a permis peu à peu d'éliminer les influences trop presentes pour dégager l'esthétique qui nous reflète réellement, trouver une identite.

J.M. : Sur le plan technique, nous utilisions à l'époque une table lumineuse, c'est-à-dire avec un plateau en verre et un éclairage sous-jacent qui permet de superposer deux feuilles de papier et de voir en transparence le dessin réalisé sur la feuille du dessous, comme avec un calque. Grâce à cette table, nous pouvions reprendre le dessin de l'autre pour lui expliquer ce qui n'allait pas. Souvent, c'est en effet plus facile de montrer par le geste que de verbaliser un jugement sur un ensemble complexe de traits. Il suffisait de poser le dessin, avec la transparence de reprendre la base en déviant un peu les lignes incriminées, pour affiner et définir peu à peu notre style. Car nous avions chacun nos particularités. Je dirais que le dessin de Florent était plus sec, tandis que le mien était plus arrondi. Il fallait donc travailler à retendre les lignes pour trouver un compromis entre nos tempéraments graphiques.

F.R. : Nous avons également mis en place, à nos débuts, un autre exercice

FLORENT RUPPERT

"Nous nous assimilions lentement l'un l'autre, et nos styles ont naturellement fini par se fondre."



© Ruppert & Mulot

afin d'en terminer avec les influences graphiques de Lewis Trondheim et Joann Sfar. Pour ce faire, nous avons simplement décidé de les détester, pour ne plus les admirer. À chaque fois que leurs influences surgissaient dans l'un de nos dessins, l'autre disait : « Là c'est naze. Ces gens-là font de la bande dessinée mais leur temps est fini, il faut ouvrir une nouvelle époque. » En travaillant à tuer le père, nous avons fini par créer de l'espace ou développer « Ruppert & Mulot ». Cet exercice, enfin, a débouché sur un dernier qui consistait à inventer toute une banque d'images, notre futur vocabulaire. Je m'explique : quand je songeais à dessiner, par exemple, une commode, les premiers temps, je reprenais un peu par automatisme et par facilité une commode dans le style de Lewis Trondheim. C'est pourquoi il me fallait la repenser. Qu'allait être une commode dessinée par Ruppert & Mulot ? Nous nous sommes ainsi posé cette question pour chaque objet, ce qui engendrait certes plus de risques, mais permettait également de trouver plus de solutions.

J.M. : Nous avons ainsi fabriqué cette banque d'images, une sorte de boîte à outils, avec des objets, des matières, des techniques qui nous seraient propres, jusqu'aux noms que nous avons parfois personnalisés. Par exemple, une « chipouille » est une technique qui consiste à rendre le décor, derrière les personnages, moins présent, plus abstrait. Cette liste de noms et de techniques nous a permis de travailler, de nous coordonner plus facilement, en renforçant une communication très personnelle.

F.R. : Ainsi, nous pouvons dire que nous avons commencé notre carrière de dessinateur assez tard, à l'école des Beaux-Arts, âgés d'une petite vingtaine d'années. Nos amis avaient commencé bien plus tôt, puisqu'ils développaient depuis l'enfance une esthétique personnelle. Nous nous sentions en retard et travailler à deux nous apparaissait comme le moyen de le combler, d'en finir avec le handicap des influences, d'accélérer les processus d'apprentissage et de régler les problèmes liés aux questions du style.

En quoi l'invitation d'un Bastien Vivès pour l'écriture de *La Grande Odalisque* avait-elle fonction de changer votre dessin ?

F.R. : Honnêtement, au début, aucune. C'était surtout un ami avec qui nous avions envie de travailler. Nous avions peut-être quelques intuitions, mais tout cela était très empirique. Le problème du style relevait pourtant de l'évidence, mais nous avons commencé à nous en préoccuper uniquement au moment des essais. Dessiner avec quelqu'un a très rapidement une influence sur sa propre manière de dessiner et fait bouger son esthétique. Bastien travaille avec une tablette graphique Cintiq de la marque Wacom, sur laquelle il règle la « dureté » du trait sur « très forte ». Ainsi, il arrive à faire des déliés plus ou moins gros et des masses de noir en fonction de la pression qu'il exerce sur son stylet. Nous sommes incapables de dessiner comme ça. Nous dessinons au trait avec un rotring sur papier, que nous scannons ensuite, puis nous le reprenons sur la palette graphique pour effectuer des corrections sous Photoshop. Et même cette dernière étape est nouvelle car nous n'avions pas de tablette graphique avant de rencontrer Bastien. Dans un premier temps, il a fallu bloquer le trait de Bastien pour qu'il conserve la même constance que le nôtre.

J.M. : Oui, mais ensuite se posait également le problème du papier, dont les aspérités provoquent des

JÉRÔME MULOT

"Il fallait donc travailler à retendre les lignes pour trouver un compromis entre nos tempéraments graphiques."

© Ruppert & Mulot

© Hayden & Mahler

accidents, des petites vibrations le long de notre trait. Il a fallu paramétrer la tablette pour qu'elle crée elle-même des irrégularités dans le tracé de Bastien et le nôtre.

F.R. : Ça, c'était le premier problème du trait. Il existe plein de manières de mixer les dessins. Avec Jérôme, nous nous sommes rendu compte, par exemple, que si l'un de nous réalisait les personnages et l'autre les décors, nos dessins se manaient harmonieusement. Dans ce cas-là, nos personnages se détachent plus facilement du décor et la scène devient plus lisible. L'environnement est suggéré par un trait moins précis et plus flottant, alors que le silhouettage du protagoniste est appuyé. Nous ne dessinons pas forcément sur la même feuille, mais tous nos dessins sont réalisés à deux selon la répartition des rôles que je viens de préciser. Le premier réalise les décors et ensuite l'autre installe, à la table lumineuse, sur une autre feuille, les personnages. Avec une troisième feuille, nous mettons ensuite en place des matières, puis sur une quatrième feuille les corrections. Enfin, les textes. Désormais, nous corrigeons sur la tablette Cintiq en même temps que l'installation des textes, ce qui permet de gagner un peu de temps.

L'ART DE FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX

AAAPOUM

BAPOUM

OCCASIONS • SOLDES • COLLECTIONS

BD ✓ COMICS ✓ MANGAS

Deux librairies au cœur de Paris

8 RUE DANTE !

Métro St Michel

14 RUE SERPENTE !

RETROUVEZ UNE SÉLECTION DE PLUS DE 400 DE NOS PRODUITS SUR www.aaapoumbapoum.com

© Ruppert & Mulot

© Ruppert & Mulot

FLORENT RUPPERT

"En travaillant à tuer le père, nous avons fini par créer de l'espace où développer Ruppert & Mulot."

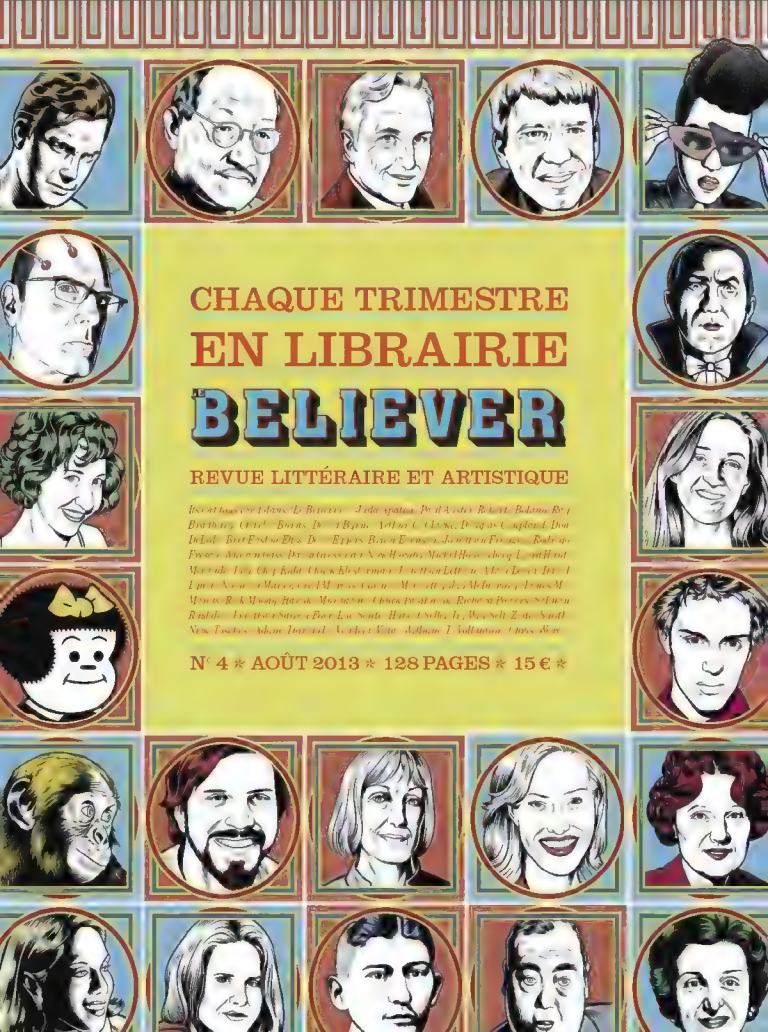
Sur *La Grande Odalisque*, nous avons ainsi opté pour une répartition des tâches similaire. Ainsi Bastien devait s'occuper des trois personnages et nous, du décor. Mais, au final, nous sommes énormement intervenus sur le dessin des uns et des autres. Car dans le processus de fabrication de la page, nous commençons généralement par découper les dialogues, dont découle par conséquent le découpage en case, et le placement des bulles. À partir de cette étape commence le dessin, où nous ne contrôlons pas tout et où surgissent des accidents qui amènent à revoir le plan initial. Il suffit que le personnage se retrouve avec une posture ou une expression de visage légèrement différente de celle visée initialement pour que la cours de l'écriture en soit altéré. Et là, le plus souvent, nous optons pour une correction du texte. Dans le cas de notre collaboration avec Bastien, la nouveauté, c'est le dessin des visages. Ses visages étaient si expressifs qu'il nous fallait retrancher ou retirer le texte initialement prévu car il devenait redondant. Il fallait redistribuer très régulièrement les informations entre texte et dessin sur l'intégralité de la page à cause des interventions de Bastien qui venaient déséquilibrer nos habitudes par son dessin hyper expressif.

J.M. : Oui, l'utilisation du visage était complètement nouvelle pour nous, surtout les gros plans. Pour ceux qui ne connaissent pas notre travail, il faut savoir que nous dessinons peu les visages, nous les symbolisons en retirant les sourcils, la bouche, toute expression, pour nous concentrer sur le corps et l'expression corporelle. Généralement, au plus près, on s'arrête au plan américain à la ceinture, notre mise en scène est plutôt théâtrale. Comme Florent le précisait, nous nous sommes réparti les tâches de la manière suivante : Bastien s'occupait des corps, et nous des décors. Chacun devait commencer une moitié de l'album et la transmettre une fois terminée à l'autre. Ainsi Florent et moi avons réalisé une moitié de l'album en dessinant les décors en premier, tandis que Bastien s'attelait à l'autre moitié en commençant par les personnages. Nos compositions ne comportent jamais de gros plans, le récit fonctionne selon notre grammaire usuelle. Mais la moitié initiée par Bastien comportait des gros plans serrés comme nous en avions jamais travaillés jusqu'alors. Il nous a fallu alors découvrir et apprendre ce qu'est un « visage » en bande dessinée. Au-delà de ça, les intégrations de ce genre de cadrage ont complètement altéré notre narration. Il y a eu double intégration, intégration du trait et intégration de nouveaux codes narratifs.

À l'issue de cette expérience, votre esthétique a-t-elle changé ?

F.R. : La grande nouveauté, c'est que nous dessinons les visages dans notre prochain livre et repensons notre écriture pour tenir compte de ce nouvel élément. Il s'agit d'une histoire d'amour à distance sur Internet dans laquelle l'un des protagonistes se cache, par timidité, derrière des lunettes de soleil. C'est une astuce graphique mise en place pour ne pas représenter les yeux, ne pas rentrer trop rapidement dans l'expression des émotions. Cet exercice nous apparaît encore difficile à maîtriser et il faut donc que nous l'abordions par étapes. Les lunettes nous permettent pour le moment de ne pas sombrer dans le trop-plein de pathos. Les autres personnages sont moins présents et leurs visages apparaissent le plus souvent à moitié masqués, ce qui nous permet de prendre quelques risques dans la représentation des émotions. Mais là, nous arrivons à la page 66 et le héros devrait retirer ses lunettes. Les choses risquent de changer.

J.M. : Conceptuellement, nous sommes contents. Nous avançons sur des œufs et allons devoir reprendre une nouvelle fois les visages des pages précédentes, mais ce qui nous intéresse également, c'est de réfléchir à intégrer ce paramètre dans l'écriture du personnage, à lier les deux pour écrire un projet cohérent. ◆


CHAQUE TRIMESTRE
EN LIBRAIRIE
LE BELIEVER
REVUE LITTÉRAIRE ET ARTISTIQUE
N° 4 * AOÛT 2013 * 128 PAGES * 15 € *

© 2013 ED Mort/Frélet

René Follet

PORTRAIT DE L'ARTISTE EN RÊVEUR

Il ne pouvait y avoir d'autre dessinateur pour mettre en image la vie de Robert Louis Stevenson. En effet, en 1946, alors qu'il n'a que 15 ans, René Follet commence sa carrière par une soixantaine d'illustrations sur l'épopée marine de Jim Hawkins. Dès lors, l'ombre du romancier ne cessera de planer au-dessus de ses travaux.

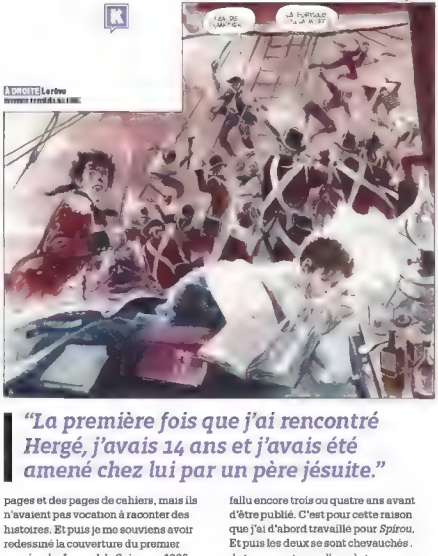
— PARCOURS ACCIDENTÉ D'UN DESSINATEUR TRÈS CULTE —

Une ombre en particulier visible avec *Steve Severin*, la plus longue série de René Follet, soit neuf albums sur l'odyssée d'un adolescent hollandais au début du XX[e] siècle. Séparé de sa famille, il cherche à la rejoindre en Amérique, croisant sur sa route tortueuse trafiquants, révolutionnaires, espions et hommes de main de la mafia. Le modèle stevensonnien y œuvre pleinement : péripéties exotiques, voyages inattendus, la naïveté de l'enfance qui s'effrite au contact du monde… C'est que les récits d'aventure prennent une tout autre dimension sous les traits de Follet, où s'exprime l'amour pour l'océan, les bateaux, l'ailleurs et le passé, plus que chez n'importe quel dessinateur. On y sent surtout le souffle de l'épopée et la poésie de celui qui ne veut pas choisir entre la rêverie enfantine et la gravité de l'âge adulte. Le scénario de *Stevenson, le pirate intérieur*, signé par Rodolphe, montre précisément cela. On y voit le romancier hanté, dès son plus jeune âge, par l'image d'un boucanier revanchard qui lui rappelle sans cesse l'imminence de sa dernière heure. Les battements anormaux de son cœur évoquent le boitement d'une jambe de bois, le sang qu'il crache par intermittence résulte, selon lui, des combats auxquels

RENÉ FOLLET

"Quand on veut faire du dessin réaliste, le tout est de savoir s'arrêter à temps. Il faut trouver le bon équilibre."

© Dupuis 2013



À DROITE Lorève
Le navire fendille sur l'île.

se livrent des pirates logés dans sa poitrine. La peur du danger et la joie de l'invention entretiennent ici une intimité profonde. Le dessin de René Follet magnifie ce dialogue du réel et de l'imaginaire en alternant les scènes à la luminosité irradiante et les visions fantasmagoriques pleines d'effroi. C'est sans doute dans cette conjugaison de dessins et de mots, de réalité et de fantasmagorie, que Follet concrétise le mieux la pensée de Stevenson, dont les cauchemars étaient l'une des sources privilégiées d'inspiration. Plus encore, la bande dessinée invite à repenser cette idée que le romancier a nommé le « skeltusme ». Dans un de ses textes sur l'art de la fiction, « Un simple a un sou, et un en couleurs, a deux sous », Stevenson se souvient des exemplaires du *Théâtre pour Enfants* de Skelt qu'il aimait se procurer enfant, scènes en papier dont le décor et les personnages étaient inspirés de grands classiques de l'aventure et des contes de fées. Pour l'écrivain, l'image et l'écriture romanesque possèdent une qualité commune : l'une assure un support concret à l'imaginaire, tandis que l'autre constitue une invitation au voyage grâce à la puissance évocatrice des mots et des noms. On ne pourrait donner meilleure explication à l'art de René Follet. Que lui-même n'ait jamais voyagé rend la chose plus belle encore, rejoignant l'aspiration de Stevenson qui est de « donner à lire la réalisation, l'apothéose de [ses] rêves éveillés ».

À quand remonte votre vocation pour le dessin ?
Je dessinais à 4 ou 5 ans, et n'ai jamais arrêté à compter de cet âge-là. J'ai commencé à avoir l'idée d'en faire un métier à partir de mes humanités. La plupart de mes dessins d'enfance étaient au crayon, tout bêtement. Ensuite, j'ai commencé à encrer avec une plume à l'encre de Chine, puis je me suis orienté vers le pinceau parce que je me suis senti plus à l'aise avec ce moyen d'expression. Enfin, j'ai introduit le lavis et la couleur.

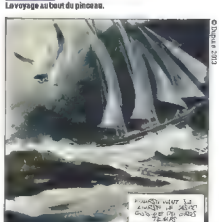
Le désir de faire de la bande dessinée remonte à la même période ?
Oui, alors qu'il s'est avéré rapidement que j'étais davantage destiné à l'illustration qu'à la bande dessinée. En fait, mes premiers dessins couvrent des pages et des pages de cahiers, mais ils n'avaient pas vocation à raconter des histoires. Et puis je me souviens avoir redessiné la couverture du premier numéro du *Journal de Spirou* en 1938, où l'on voyait le Spirou de Rob-Vel s'envoler grâce à des ballons tout en fumant un cigare. C'est tout de suite après que je me suis intéressé à la bande dessinée, avec, en premier lieu, comme idole, Jijé et son *Valhardi*.

> *"La première fois que j'ai rencontré Hergé, j'avais 14 ans et j'avais été amené chez lui par un père jésuite."*

Très jeune, vous avez eu l'opportunité de rencontrer Hergé…
Oui, la première fois, j'avais 14 ans, et j'avais été amené chez lui par un père jésuite. Un professeur de dessin avec qui je n'ai jamais pris de cours de dessin, mais à qui je montrais mon travail pour qu'il me donne son avis. Un jour, il m'a dit que, par l'intermédiaire du *Petit Vingtième*, il avait fait la connaissance d'Hergé et que, si je voulais, nous pourrions aller ensemble lui rendre visite. Nous y avons été très bien accueillis. J'y suis encore retourné une ou deux fois par la suite. À cette époque, *Le Journal Tintin* n'existait pas encore, c'était la guerre, en 1943 ou 1944. Le premier numéro de l'hebdomadaire étant publié en 1946, j'ai souhaité être intégré dans l'équipe, mais il m'a fallu encore trois ou quatre ans avant d'être publié. C'est pour cette raison que j'ai d'abord travaillé pour *Spirou*. Et puis les deux se sont chevauchés. de temps en temps l'un, de temps en temps l'autre . Ce qui était encore exceptionnel à ce moment-là.

Pendant les années 1960 et 1970, vous avez travaillé pour Mitacq et Vance. Comment cela se passait-il?
En dehors du fait que nous étions confrères, j'étais très ami avec Michel Tacq. Dépendant de son scénariste

CI-DESSOUS
Le voyage au bout du pinceau.



© Dupuis 2013

Charlier, il se trouvait souvent, soit en défaut de travail, soit en en ayant beaucoup trop. En plus, il essayait d'additionner plusieurs séries, parce qu'avec sa nombreuse famille, il y avait nécessité à le faire. Il était donc très souvent débordé. Il me demandait alors d'établir les crayonnés de plusieurs planches, jamais d'un épisode entier, mais d'une ou de plusieurs séquences dans un album. Je n'ai jamais travaillé sur *La Patrouille des Castors*, j'intervenais surtout pour *Jacques Le Gall* et *Stany Derval*. Et je l'ai donc fait pour Vance aussi, mais à plus grande échelle. Nous avons vraiment travaillé pas mal d'années ensemble, par épisodes. Je lui consacrais quinze jours et puis après je faisais autre chose, jusqu'à ce qu'il me rappelle. Je lui faisais des crayonnés dont il s'inspirait. Il n'encrait jamais directement mes dessins, mais il logeait l'attitude d'un personnage ou autre chose dans une case de sa composition. C'était à l'occasion des séries *Bob Morane*, *Bruno Brazil* et *Bruce J. Hawker*, en particulier. J'ai failli travailler avec Edgar P. Jacobs aussi, mais c'est une anecdote. J'avais 20 ans et je venais d'intégrer l'équipe du Lombard, et un jour, Jacobs m'a pris à part pour me demander si je voulais travailler avec lui. Mais à ce moment-là, c'était l'inverse : c'était moi qui aurais dû mettre à l'encre ses crayonnés. Quand je lui ai demandé s'il associerait ma signature à la sienne, il a refusé, et malgré mon âge très modeste, j'ai décliné son offre – ce que je ne regrette pas. C'était pour un épisode du *Secret de l'Espadon*. Il était débordé j'imagine, parce qu'il travaillait en même temps au Studio Hergé pour lequel il dessinait les décors ou les personnages des fameuses cartes didactiques et documentaires insérées dans *Le Journal Tintin*.

CI-DESSUS **Steve Severin, l'influence de Jijé en noir et blanc.**

© DUPUIS 1969 PEYO

> *"Le besoin corporel que j'aurais dû éprouver a été transmis dans ce que je pouvais exprimer couché sur papier."*

J'ai rencontré Jijé aussi d'ailleurs. À cette époque, il habitait Waterloo, et il hébergeait déjà Franquin et Morris. Il m'a très gentiment accueilli, je lui ai montré ce que je faisais. Mais il était sur le point de partir pour le Mexique, et c'est peut-être la raison pour laquelle je n'ai pas eu un suivi de contact. À son retour, nous nous sommes bien sûr rencontrés quelques fois, mais de façon superficielle et intermittente. C'est lui qui m'a le plus marqué. Le dessin d'Hergé et de Jacobs me semblait trop classique et trop calme pour qu'il y ait une correspondance avec ce que je souhaitais rejoindre. Par contre, je l'ai toujours trouvé chez Jijé. Son dessin explose. C'est une inspiration importante pour moi, j'ai toujours gardé les yeux braqués sur ce qu'il faisait. Ce qui m'a touché le plus intensément chez lui, c'est le mouvement, tout en ayant conscience des déformations anatomiques qui caractérisent son dessin.

Justement, à un moment donné, dans *Stevenson*, un professeur de dessin dit à l'un de ses élèves : « Ton trait là est un peu figé. Il faut donner de la vie, mon gars, il faut que ça vibre ! » Est-ce un précepte que vous appliquez à vous-même ?

Oui, ça m'est venu naturellement. Je ne pouvais pas dessiner quelque chose de stable et de figé, il fallait

CI-DESSOUS **Face à face avec l'imaginaire.**

© DUPUIS 2013

que ça bouge. Et comme j'ai toujours été très sédentaire et pas du tout sportif, j'ai l'impression que le besoin corporel que j'aurais dû éprouver a été transmis dans ce que je pouvais exprimer couché sur le papier.

D'ailleurs, ce qui frappe dans vos dessins, c'est la gestuelle des personnages, très particulière, expressive et dramatique. On y voit beaucoup de grâce, on dirait une danse quelques fois.
Franquin m'avait fait la même remarque ! Il m'avait dit que mes personnages donnaient l'impression de danseuses. J'ai eu peu de contacts avec lui, mais qui m'ont beaucoup sensibilisé. Je me souviens qu'il m'a dit aussi que lorsqu'on voulait rendre une expression, il fallait la forcer et aller au-delà du naturel pour la rendre un peu plus facilement compréhensible Quand on veut faire du dessin réaliste, le tout est de savoir s'arrêter à temps. En humour, peu importe que les gens quittent le sol, mais en réalisme, il faut trouver le bon équilibre. En tout cas, je me suis toujours efforcé à essayer de trouver la gestuelle exacte pour telle ou telle nécessité de l'histoire. Dans des aventures comme celles d'*Edmund Bell*, adaptées de Jean Ray, où il s'agit de fantastique, je pense que cette gestuelle un peu sautillante a complètement sa place.

Vos dessins et vos récits sont empruntés d'aventures, de voyages et d'onirisme. Pourrait-on vous qualifier de dessinateur romantique ?
Oui, complètement. Il faut que les sentiments affleurent C'est très important. Et puis, dessiner est pour moi une façon de voyager, la seule, pratiquement. Au romantisme, on pourrait ajouter l'importance du romanesque, qui m'a beaucoup nourri : du mystère, des aventures – exotiques de préference… Finalement, le romanesque, c'est l'art de créer et de suggerer des images. J'espère y être parvenu un peu.

Dans ces conditions, la documentation a-t-elle beaucoup d'importance pour vous ?
Elle est primordiale. Je découpe des revues depuis soixante ans maintenant et classe ces découpes par appartenance de genre, de specificité… J'en ai quarante-

CI-DESSOUS Une planche de *Steve Severin* : la science du découpage.

> *"Le dessin d'Hergé et de Jacobs me paraissait trop classique et trop calme pour qu'il y ait une correspondance avec ce que je souhaitais rejoindre."*

cinq tiroirs remplis. Vous voulez les voir ? (Il me montre deux meubles classeurs en métal complètement bondés, dont trois tiroirs sont consacrés aux animaux, deux autres aux pays d'Amérique latine, un aux religions du monde, un à la medecine et à l'anatomie, un aux armes – « Mais ce n'est pas une passion », précise-t-il. Le tout minutieusement organisé avec des intercalaires. Enfin, d'un geste de la main, il me désigne une quantité impressionnante d'autres meubles du même genre.) J'ai déja recherché quelqu'un qui puisse beneficier de cette récolte quand je n'y serai plus, et je ne trouve pas facilement parce que les jeunes se rabattent sur Internet et ils prétendent tout y trouver. Mais c'est beaucoup plus froid et surtout moins spécifique. Il m'arrive parfois de me ruer sur un tiroir, parce que je sais avoir découpé il y a plusieurs années telle attitude, ou tel détail de costume, et d'autres choses que je ne trouverai pas sur Internet.

En parallèle avec la biographie de Stevenson chez Dupuis, l'éditeur belge BD Must a réédité l'intégrale de *Steve*

© 2013 BD Must / Vrolijk

***Severin* au mois de septembre dernier. L'initiative est intéressante, parce qu'elle vient compléter le panorama de votre savoir-faire : d'un côté on a donc la couleur directe, et de l'autre le noir et blanc à l'encre de Chine…**

C'est la sans doute ou l'influence de Jijé est visible. Encore plus qu'en couleur, le noir et blanc nécessite de la vivacité et de la finesse dans les traits. Il faut avant tout que le dessin fasse voyager, comme Steve lui-même, dont les aventures le mènent en Afrique, en Chine, en Inde, dans l'Alaska, l'Afghanistan…

De *Steve Severin* à *Stevenson*, on peut admirer votre travail sur le découpage. Comment l'élaborez-vous?

Les scénaristes me procurent des feuillets portant d'un côté le texte explicatif et de l'autre les dialogues, avec déjà un découpage en 6, 7, 8 et parfois 10 cases – bien sûr, en me laissant la liberté de les disposer, de les intervertir, de faire une grande case là où je souhaite m'exprimer d'une façon un peu plus libre. Mais je me rends compte, à la relecture de *Steve Severin*, que je n'avais pas de réelle compétence en la matière, et je ne l'ai peut-être toujours pas.

Pourtant, vos découpages sont très souvent cités en exemple. Il y a une planche du *Cercle de Justice* qui est très belle : on y voit Steve Severin obligé de faire face à un serpent à lunettes, alors qu'il est seul dans sa chambre. Il ne peut pas bouger ni crier, et le serpent se rapproche à chaque case, jusqu'au dernier moment où il se détourne, attiré par une proie plus intéressante. L'étirement de la séquence est saisissant, le suspense y est très fort.

Vraiment? Certains épisodes m'inspirent sans doute plus que d'autres. Pour celui-ci, je crois me rappeler aussi avoir mis en scène la perspective de telle façon que le serpent paraisse plus grand que Steve. C'est un effet de dessin, et pas un effet de découpage. Ce qui vient sans doute montrer, une fois encore, que je suis davantage illustrateur qu'auteur de bande dessinée. D'ailleurs, pour *Stevenson*, le découpage se fait parfois à l'intérieur même de la case, quand l'illusion prend le pas sur la réalité et que l'un et l'autre se font face. C'est le cas, par exemple, lorsque l'on voit Stevenson étendu sur son lit d'enfant rêvant d'une scène de piraterie qui allait l'obséder toute sa vie durant. C'est sans doute encore davantage de l'illustration que de la bande dessinée. Mais pour l'épisode de la tour d'*Enlevé !* que vous évoquiez tout à l'heure, on retrouve peut-être un suspense du genre de celui du *Cercle de Justice*. Vous savez, le découpage est surtout tributaire des visions que peut inspirer un récit, et de ce qu'on a envie d'exprimer. L'important, c'est de raconter une histoire et de procurer des émotions. C'est une question de sensibilité. ◆

En marge de la biographie du romancier, Dupuis édite par ailleurs une nouvelle version illustrée de L'Île au trésor.

Merci à Mathieu Poulhalec et aux éditions BD Must.

Pour plus d'informations sur la réédition de Steve Severin *:*
www.bdmust.be - info@bdmust.be

> *"Finalement, le romanesque, c'est l'art de créer et de suggérer des images. J'espère y être parvenu un peu."*

Joe Matt
SANS PUDEUR

© Fréderic Boilet/Joe Matt – Cornélius

Depuis son exode à Los Angeles, Joe Matt se fait discret. Autant en termes de création, puisqu'il n'a rien publié depuis 2007, que de prise de parole publique.

— PROPOS RECUEILLIS PAR JULIEN BASTIDE —

À la question de savoir si le « vrai » Joe Matt est aussi malhonnête, paresseux, veule et radin qu'il se dépeint dans ses bandes dessinées, le dessinateur Seth répondait en substance en postface du recueil *Strip-Tease* (éditions du Seuil) : « Non, en réalité, il est encore pire. » Si ce n'était pour inciter son ami à aller encore plus loin dans la confession, ce jugement serait difficile à croire tant Matt compose un portrait de lui-même peu flatteur. Une décennie plus tard, dans *Épuisé* (2007, editions Delcourt), Joe Matt livre un quotidien monopolisé par le remontage des meilleures scènes de ses films pornographiques préférés, expurgées des plans de coupe sur les visages masculins. Un support « customisé » voué à une frénésie masturbatoire devenue quasiment sa seule occupation. Né aux États-Unis en 1963, Joe Matt s'installe au Canada en 1988, en partie pour prendre du recul par rapport à sa famille et son éducation chrétienne. Il y fait la rencontre de Seth et Chester Brown, avec lesquels il entame une relation fructueuse tant sur le plan humain qu'artistique. Il publie à partir de 1992 son propre périodique baptisé *Peepshow*, en référence à l'absence de pudeur avec laquelle l'auteur dévoile son existence, et la position de voyeur dans laquelle le lecteur se trouve ainsi placé. L'intégralité des pages qui composent ses livres, à l'exception du dernier, y fut d'abord publiée, l'ensemble fournissant un aperçu de plus de quinze ans de vie. Avec un détour instructif par l'enfance (*Les Kids*, éditions du Seuil), où l'on découvre un Joe Matt prépubère déjà affublé en germe des tares qu'il se plaît à exposer aux yeux de ses (rares) fans. Car la lecture de ses livres ne laisse pas indifférent et suscite chez certain(e)s pitié et/ou dégoût. Faut-il forcément être un homme pour être touché par la franchise avec laquelle il dévoile ses lâchetés ordinaires, sa pingrerie qui confine au génie, ou comprendre pourquoi il a fini par préférer la masturbation à la compagnie des femmes ? Ce serait oublier que Joe Matt sait être prodigieusement drôle, pour peu que l'on accepte de côtoyer une existence, à bien des égards, à contre-courant des mythes modernes. Vivant dans une pauvreté plus ou moins volontaire et un refus de l'innovation technologique, Joe Matt a pris le risque insensé de jeter à la face du monde les parts les plus sombres de son intimité. Quitte à en assumer les conséquences, l'une d'elles étant l'impasse créative dont il témoigne dans cette interview. À l'heure de la mise en scène flatteuse de nos existences sur les réseaux sociaux, Joe Matt assume, y compris dans ses aspects les moins reluisants, l'homme qu'il est. Peut-être même est-ce cela, être un véritable héros des temps modernes.

Quand avez-vous commencé à dessiner des bandes dessinées inspirées de votre vie ? Et pourquoi ?
J'ai commencé l'autobiographie dans mes carnets à l'âge de 24 ans, peu après mes études d'illustrateur. J'essayais alors de trouver du travail dans la presse, sans succès. Par l'intermédiaire d'amis, j'ai alors eu l'opportunité de mettre en couleurs quelques bandes dessinées mainstream et l'apogée de cette courte carrière fut certainement une histoire

JOE MATT
"L'exagération et le conflit sont les moteurs de toute narration un tant soit peu excitante."

TORONTO, ONTARIO, CANADA. 2002.
GROGNE GROGNE
OOOHH... KAYLAN!... T'ES TELLEMENT MIGNONNE, ÇA ME REND DINGUE !!
C'EST ÇA... REGARDE BIEN LA CAMÉRA PENDANT QU'IL TE PREND LE CUL !! VOYONS VOIR CES JOLIS PETITS YEUX MARRON... C'EST ÇA... OUIIII...
GROGNE
MAINTENANT BRANLE-LE ET FAIS-LE VENIR SUR TA PETITE GUEULE D'ASIATIQUE... GROGNE
VOILÀ... T'ARRÊTE PAS... FAIS COMME SI C'ÉTAIT MOI... OUIIII.
AAAHHHHHHHHH
MERDE MERDE MERDE MERDE MERDE
SUFFOQUE! SUFFOQUE! SUFFOQUE!
HAH ! VINGT FOIS ! JE SAVAIS QUE JE POUVAIS LE FAIRE !
ET ÇA M'A PRIS SEULEMENT SIX HEURES ET DEMIE... HÉ, ÇA C'EST UN RECORD !
HÉ, QUEL MEC !
Z...

© Fantagraphics 2003 Joe Matt

dessinateur ses originaux déclencha un grand mouvement polémique autour des « droits d'auteurs » qui nous importait tous. A cela s'ajouta l'émergence, au début des années 1980, de toute une génération de créateurs indépendants, dans le sillage de Robert Crumb et Art Spiegelman, tels que les frères Hernandez ou Harvey Pekar. La découverte des revues *RAW* et *Weirdo* venait de changer ma vision de la bande dessinée. Les pages de Spiegelman et de Crumb publiées à l'époque m'apparaissent aujourd'hui encore comme le sommet de la bande dessinée en tant qu'art. J'espérais alors atteindre un jour le professionnalisme et mérite de Muñoz et Sampayo ou Charles Burns. Cela m'apparaît présomptueux aujourd'hui, mais à l'époque, seul comptait que j'amasse suffisamment de pages autobiographiques et qu'elles soient publiées par n'importe qui, pour n'importe quel salaire, tant que je restais propriétaire des droits.

Dans quelle mesure l'image, plutôt négative, que vous donnez de vous-mêmes dans vos récits est-elle fidèle à la réalité ? N'avez-vous pas tendance à amplifier certains traits de votre personnalité à des fins humoristiques ?
Les récits autobiographiques de Pekar, Crumb et Spiegelman m'ont influencé par le sentiment de réalisme que je ne trouvais pas ailleurs. Leurs intrigues ne reposaient pas, comme les récits de superhéros, sur une « suspension d'incrédulité » (de l'anglais *willing suspension of disbelief*, soit l'opération mentale d'un lecteur ou spectateur de fiction qui accepte, le temps de sa consultation de l'œuvre, de mettre de côté son scepticisme). C'était même l'inverse : tout ce qu'on y lisait semblait authentique et mettait le lecteur au défi de penser le contraire. Est-ce que ce que je lis s'est réellement passé ? Et après tout, est-ce que cela a de l'importance ? Le fait que l'auteur soit le personnage principal offrait un sentiment d'intégrité qui me touchait. J'ai donc décidé d'être aussi honnête que possible dans la création de mon autoportrait, et de mettre de côté toute pudeur. Pour quelqu'un issu d'un environnement catholique, se mettre à nu de la sorte procurait un sentiment de puissance et de libération. Même si je fus confronté aux limites du médium. En tant que débutant, la bande dessinée me semblait par nature

« À la seconde où je commence à dessiner, mon double de papier prend le dessus et s'affranchit de la réalité. »

de Neil Gaiman dessinée par Bernie Mireault dans *Secret Origins specials numero 1* chez DC. Je considérais ce travail comme de l'artisanat et j'aurais tout aussi bien pu tondre des pelouses ou peindre des maisons. Voilà pourquoi, une fois quelques centaines de dollars mis de côté, j'ai arrêté ces commandes pour me consacrer à mes projets personnels. Ma « carrière » d'artiste a débuté, à mon sens, avec la publication de quelques pages autobiographiques dans l'anthologie *Snarl numéro 11* des éditions Kitchen Sink. Quant à ce qui m'a poussé dans cette direction, c'est tout d'abord mon style naturel, trop « cartoon » pour le grand public. Ensuite, l'époque était au scandale entre Marvel et Jack Kirby. Le fait que l'éditeur refusait de rendre au

> ***"Le timing, les dialogues et expressions faciales, font l'objet d'attention car je veux maîtriser l'effet comique."***

obligée de divertir et faire rire. Ainsi l'exagération apparaissait dans mes œuvres, que je le veuille ou non. Pour la même raison, j'ai également tendance à me focaliser sur les conflits avec mes proches. Peut-être d'ailleurs que ces deux motifs – l'exagération et le conflit – sont les moteurs de toute narration un tant soit peu excitante ; ce sont en tout cas indéniablement les moteurs de mes bandes dessinées. À la seconde où je commence à dessiner, mon double de papier prend le dessus, s'affranchit de la réalité et fait ses propres choix dans le lot des souvenirs et expériences. Quand j'y réfléchis, mon travail se rapproche peut-être plus d'un strip humoristique comme *Peanuts* de Charles Schulz que des bandes dessinées autobiographiques qui m'ont inspiré au départ… Je reste écartelé entre le desir de divertir et celui d'une confession peut-être plus authentique, mais également plus ennuyeuse. En tout cas, ce besoin de sélectionner dans mes souvenirs pour recréer un projet cohérent a fini par me paralyser. Depuis plusieurs années, je bute sur mon nouveau livre, car à chaque fois je visualise les premières pages, puis je perds la raison face aux divers chemins que le récit pourrait emprunter. Choisir implique d'abandonner les autres possibilités et de renoncer à capturer la réalité dans sa globalité. C'est un projet voué à l'échec, exactement comme de réaliser un journal en vidéo pour laisser une trace de son existence aux générations futures : la conscience d'être face à une caméra détruit toute forme de naturel. Parfois, je me dis que Woody Allen a raison : face à l'artificialité d'un tel projet autobiographique, mieux vaut en passer par la fiction, même si celle-ci repose sur l'expérience personnelle et l'intimité. Un peu comme Larry David et sa série *Curb Your Enthusiasm*. Désormais il faut que je m'affranchisse de mes doutes. Mais j'ai énormément de mal car le challenge est d'aller au-delà des rires, de la réalité reconstruite pour les besoins narratifs, pour capturer cette authenticité qui me semble impossible à atteindre, et que je n'ai jamais touché du doigt. Plus jeune, et sans doute plus naïf, je me contentais de dessiner ce qui me passait par la tête. Aujourd'hui, je suis paralysé devant ma table à dessin. C'est horrible, je me sens misérable. Mais je ne me crois incapable de faire autre chose que de la bande dessinée autobiographique. J'ai de surcroit peur d'être plus que jamais bavard et ennuyeux, en plus du challenge que je me fixe de capturer au plus près la vérité.

Vos bandes dessinées sont souvent hilarantes, mais le moteur de cet humour est une autodérision parfois amère : le lecteur hésite entre rire de vous et rire avec vous. Est-ce un effet que vous recherchez à dessein ?

Dans mes bandes dessinées, tout est intentionnel. Le timing, les dialogues et expressions faciales, font l'objet d'une grande attention car je veux maîtriser l'effet comique. Mais c'est évident que la perception du lecteur échappe à mon contrôle et diverge parfois de mes intentions ; d'ailleurs cette perception varie d'un lecteur à l'autre. Quand je me dessine en train de lire dans un café, par exemple, certains y voient l'expression de la solitude, et d'autres celle du bonheur et de la liberté. C'est difficile, pour un dessinateur, de trouver des solutions d'écriture fiables car nous n'avons que notre instinct. Il faut espérer qu'en fin de compte, perceptions des lecteurs et intentions d'artiste se rencontrent le plus souvent possible. La critique la plus répandue sur mon œuvre est que je n'ai aucune « conscience de soi ». Permettez-moi de ne pas être d'accord. Ou plutôt de nuancer en disant que si cela m'amuse de me dépeindre avec une certaine absence de « conscience de soi », est-ce que cela implique avec certitude que j'en manque moi-même en tant qu'auteur ? D'ailleurs, cette critique s'adresse-t-elle à l'artiste ou au double de papier ? En ce qui me concerne, ce point est purement rhétorique. Vous êtes d'accord avec moi ou vous ne l'êtes pas.

Deux autres auteurs de bande dessinée apparaissent dans vos pages : il s'agit de Seth et Chester Brown. Réciproquement, vous apparaissez

© Éditions Delcourt 2013 - Joe Matt

CI-DESSOUS Une planche de *Épaisné*.

AH ! LE VOILÀ !
LE LIVRE "BIRDSEYE CENTER" QUE J'AI ACHETÉ IL Y A PAS MAL DE TEMPS !
OOOHHH ... DONC FINALEMENT TU ES PRÊT À LE VENDRE ? COMBIEN T'EN VEUX ?
HMMMM... VOYONS VOIR... JE SUPPOSE QUE JE POURRAIS LE LAISSER POUR... DISONS... 100 $.
100 $! T'ES PAS BIEN OU QUOI ?
TU L'AS PAYÉ 10 $!
C'EST INDÉCENT
PAS DU TOUT !
BIEN SÛR !
JE T'EN DONNE 50 $ PAS PLUS.
TU PLAISANTES 90 $.
OK, 60 $
85 $
60 $
80 $, JE DESCENDRAI PAS PLUS BAS. À PRENDRE OU À LAISSER.
SOIS RAISONNABLE CE LIVRE EST EN MAUVAIS ÉTAT IL VAUT 20 $ MAX!

© Mathieu Decourt 2013 – Fire Mist.

CI-DESSOUS Une planche de *Pauvre Type*.

© copyright????

dans les leurs. Il me semble que vous avez tous trois une grande influence réciproque et que vous avez bâti, au fil des livres, ce que l'on pourrait considérer comme une œuvre commune. Qu'en pensez-vous ?
Chester et Seth me sont très chers en tant que personnes et en tant qu'auteurs. Leur travail continue d'avoir une grande influence sur moi. Je m'en suis tellement imprégné que les similarités avec mon propre travail, conscientes ou inconscientes, se discernent sans difficultés. Aujourd'hui, je regrette que nous n'ayons jamais réussi à concrétiser de projet commun. Sur mes carnets, nous nous amusions tant à dessiner des strips à plusieurs mains (chacun de nous dessinait une case, sur le mode du cadavre exquis). Chester excellait et m'a souvent surpris par ses propositions complètement inattendues. Il m'a fait comprendre la valeur narrative des cases silencieuses. Malheureusement, ils n'ont jamais accepté que je publie ces strips car je crois qu'il aime toujours me frustrer en me refusant des choses. Je vois beaucoup moins Seth et Chester depuis que j'ai quitté le Canada, il y a dix ans, mais je continue d'espérer les rejoindre dès que j'en aurais les moyens.

Vous partagez avec Seth et Chester Brown un goût pour les choses anciennes : comics, jouets, objets décoratifs. Comment analysez-vous cela ? Est-ce un moyen de revenir à l'enfance, à une pureté originelle ?
J'ai une excellente mémoire. Non seulement des événements, mais également des sensations ou sentiments que j'ai pu éprouver. Prendre en main une bande dessinée que je possédais à l'âge de 6 ou 7 ans me replonge à cette époque. C'est un sentiment courant d'être transporté dans le temps sous l'effet d'une odeur ou d'une sensation, et c'est ce que je recherche à travers la collection : la nostalgie, et des retrouvailles avec l'enfant que j'étais. Je suis extrêmement sélectif et n'achète, avec une préoccupation d'artiste, que des objets qui m'ont influencé. Ce qui me fascine, c'est la manière dont ma psyché s'est imprégnée d'eux

Vous semblez avoir également une passion pour la bande dessinée d'avant guerre et en particulier *Gasoline Alley* (disponible uniquement en anglais aux éditions Drawn and

Quarterly) de Frank King. Que trouvez-vous dans ces pages qui manque à la production actuelle ?
Mon « parcours » de lecteur de bande dessinée s'avère assez classique pour quelqu'un de ma génération : enfant, j'appréciais les *kid's comics*, en particulier *Archie*, *Snoopy*, *Dennis la Malice* et *Donald Duck*. Adolescent, j'étais attiré par les histoires de superhéros, et autour de 24 ans, lassé par le manque de profondeur de ces aventures, je me suis tourné vers la bande dessinée alternative, puis vers des œuvres plus patrimoniales. C'est alors que mon regard d'adulte m'a permis de réévaluer les qualités de ces récits dont je me nourrissais enfant. Les dessins de Charles Schulz, Carl Barks, Hergé, Jack Kirby ou John Stanley m'apparaissaient subitement incroyablement sophistiqués. En contrepartie, les auteurs préférés de mon adolescence – Neal Adams, Bernie Wrightson, Mike Grell – tendaient de plus en plus à me décevoir. Puis je me suis replongé dans *Krazy Kat*, *Dick Tracy*, *Little Orphan Annie* ou encore *Popeye*, que je considère comme le strip le plus drôle jamais dessiné (les plus beaux restant à mes yeux *Buz Sawyer* ou *Captain Easy* de Roy Crane) En revanche, certains strips, bien que brillamment dessinés, me tombent des mains (je pense à *Mickey Mouse* de Floyd Gottferdson ou *Pogo* de Walt Kelly). En ce qui concerne *Gasoline Alley*, c'est un strip qui cumule de nombreuses qualités, l'une d'elle étant qu'il agit comme une machine à remonter le temps, à l'époque où les hommes portaient des chapeaux et où personne n'utilisait d'ordinateurs et de téléphones portables. J'adore la simplicité de la composition des cases, qui doit au vaudeville plus qu'au cinéma : les personnages sont le plus souvent représentés en pied, comme s'ils étaient sur une scène, à hauteur d'homme, ce qui est quasiment le contraire de ce qui se fait aujourd'hui avec la multiplication des plongées et contre-plongées complètement tortueuses. Cette mise en scene fait naître une forme d'intimité entre lecteur et personnages qui tend à disparaître de la bande dessinée contemporaine. Dans l'idéal, un auteur de bande dessinée entrevoit instinctivement toutes les modalités de langage à sa portée et les emploie avec contrôle et économie. Et dans les pages de *Gasoline Alley*, publiées entre 1920 et 1960, ces qualités sont aisément reconnaissables.

RRRRING!
: GROGNE : ALLÔ ? AH... SALUT, SETH MON, ÇA VA... JE ME REPOSAIS, HEU... : TOUSSE : : TOUSSE : OUAIS, C'EST ÇA... HEIN ? QUOI ? HÉ BIEN...
MON PROPRIO EST RENTRÉ DE L'HÔPITAL LA SEMAINE DERNIÈRE. OUAIS, ÇA VA SAUF QU'IL DIT N'IMPORTE QUOI. MON, PAS À CE POINT-LÀ MAIS PARFOIS IL Y A UN MOT QUI SORT DE FAÇON INCOMPRÉHENSIBLE. OUI, C'EST TRISTE...
© Rackham Éditeur, 2017 - John Kerr

> ***"Il faut espérer, en fin de compte, que perceptions des lecteurs et intentions de l'artiste se rencontrent."***

Que devenez-vous actuellement ? À quoi avez-vous consacré les années passées depuis la publication d'*Épuisé* ?
J'ai déménagé de Toronto à Los Angeles il y a dix ans. En partie parce que j'y séjournais illegalement, mais aussi parce que, de la même manière que j'avais voulu m'éloigner de ma famille aux Etats-Unis afin d'affirmer mon indépendance, j'ai senti le besoin de m'éloigner de Seth et Chester. Enfin, HBO devait produire une série inspirée de mes bandes dessinées. Mais la première version du script, sur laquelle j'avais eu peu de contrôle, s'est avérée décevante et j'ai laissé tomber le projet. Je finissais aussi les derniers chapitres d'*Épuisé*, peu motivé par l'idée de relater des événements vieux de plusieurs années, et je l'ai achevé dans l'espoir qu'il me rapporte de l'argent (ce qui n'a pas été le cas) La suite appartient à mon histoire personnelle et fournira la matière de mon prochain livre. ◆

LES ÉDITIONS IMHO PRÉSENTENT

HIDESHI HINO

L'ENFANT INSECTE

PLUS D'INFOS SUR LE SITE WWW.IMHO.FR

"LA MÉTAMORPHOSE DE KAFKA VERSION MANGA !"

UN CONTE MORBIDE ET TERRIFIANT DE HIDESHI HINO, LE MAÎTRE DE L'HORREUR JAPONAISE

En librairie

I AM A HERO ©2009 Kengo HANAZAWA / Shogakukan

Kengo Hanazawa

LES ZOMBIES JAPONAIS

À la tendance du zombie, il faut bien que le Japon participe. C'est chose faite avec Kengo Hanazawa. Sa série *I am a Hero*, aux éditions Kana, développe une vision saisissante de la fin du monde.

— PROPOS RECUEILLIS PAR STÉPHANE BEAUJEAN —

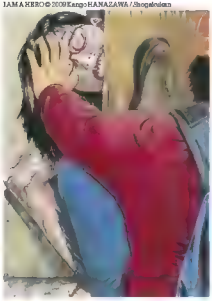
Non content de déboussoler le lecteur accoutumé aux gimmicks culturels d'un genre par essence américain, cet hommage japonais au *I am Legend* de Richard Matheson se paie même le luxe de varier les registres d'un volume à l'autre. Le premier tome s'attache ainsi à flatter la paranoïa et la frustration conjuguées d'un dessinateur de bande dessinée raté, amant de second choix d'une trentenaire encore sous le charme de son ancien compagnon. Pas un seul zombie, ou presque, ne vient assombrir le panorama. Seuls quelques signes épars – des incidents relayés à la télévision, quelques passants fiévreux croisés dans les quartiers périphériques de la capitale – installent un étrange climat de paranoïa. Ainsi s'ouvre la peinture du Japon contemporain selon Kengo Hanazawa, écartelé entre claustrophobie et hallucinations. Le dessin d'après photo, ultraréaliste, cristallise l'ambiguïté d'un déclassé social, invité à la déprime. Et à mesure que ce héros se coupe du monde pour se replier dans un dialogue intérieur, le fourmillement de détails dans le décor assied le naturalisme, tandis que les déformations optiques soulignent au contraire l'ambivalence de son regard romantique, potentiellement malade. Heureusement, à la fin du premier volume, explose l'Apocalypse, et surgit une horde de corps désarticulés aux gestuelles inhumaines, anatomies déformées avec un réalisme glaçant, saisis au paroxysme de leur désordre, percutés de plein fouet par un véhicule fou ou en pleine course animale pour mordre au cou l'un des derniers survivants. Ces zombies tranchent clairement avec les canons en vogue, et *I am a Hero*, dès lors, ébauche une peinture unique de l'Apocalypse qu'il érige à grands coups de scènes macabres. Soit autant d'instantanés qui précipitent la fin d'une civilisation pour mieux la faire renaître de ses cendres.

Cette série est sincèrement pessimiste, même si la situation s'améliore. Pourquoi tant de noirceur ?
Quand j'ai commencé, je voulais exprimer mon désir de destruction. Je sortais d'une panne d'inspiration, longue et abaissante, qui commençait à me donner envie de tout détruire. De ce sentiment rudimentaire a jailli *I am a Hero*. J'allais y dépeindre une société japonaise individualiste, indifférente à ce qui se passe à côté d'elle. Je voulais vraiment transposer le roman de Richard Matheson dans Tokyo. Et je l'ai fait dans les premiers volumes. Mais après le séisme et la catastrophe de Fukushima, la situation et les tempéraments des citoyens ont commencé à changer, et la série a également perdu de sa colère. Mais lorsque j'ai commencé la série, j'étais vraiment indigné par une certaine, non pas incivilité, mais indifférence civile.

L'ultraréalisme est votre style naturel ou un choix esthétique pour amplifier la peur ?
Les deux. Mais je m'appuie vraiment sur l'ultraréalisme pour faire naître la peur. Je me considère comme un dessinateur naturaliste, à la fois dans

KENGO HANAZAWA
"Après le séisme et la catastrophe de Fukushima, la série a perdu de sa colère."

I AM A HERO © 2009 Kengo HANAZAWA / Shogakukan



Le héros face à sa petite amie transformée en zombie.

le trait et dans la retranscription. Or, plus l'environnement est palpable et reconnaissable, plus le surgissement du chaos et du fantastique, des corps démembrés des zombies, contraste avec le réel et provoque un choc. La peur ne peut naître, à mon sens, que dans un environnement pleinement reconnaissable, voilà pourquoi je m'attarde sur le moindre des détails, mais également jusqu'au moindre son. C'est pour cela que mes images reposent essentiellement sur la photographie. Je fais du *compositing*. Je me fais photographier dans les postures utiles, arme à l'épaule, en train de bondir. Puis je photographie les véhicules, les décors, et j'assemble le tout sur ordinateur. J'ai une base documentaire de plusieurs milliers de photos. Et ma narration en temps réel, avec son rythme plutôt lent, relève du même souci. Cela me permet de ramener dans le récit du détail quotidien, du trivial, qui rend cet univers et ces personnages plus concrets. À travers les gestes anodins, je rends l'humanité à mes personnages. D'ailleurs, le quotidien des auteurs de bande dessinée décrit dans les premiers volumes est totalement naturaliste.

Votre héros est auteur de bande dessinée, comme vous, et vous ressemble physiquement. Pourquoi vous êtes-vous pris comme modèle ?

Le personnage principal ne me ressemble pas que physiquement ou professionnellement, il possède également le même tempérament. C'est un perdant qui, contrairement à moi, n'aurait pas été sauvé par une carrière d'auteur à succès. Utiliser ce double permet d'amplifier, chez moi, le sentiment de réalisme et participe du lien entre le monde réel et le monde que je recrée.

I AM A HERO © 2009 Kengo HANAZAWA / Shogakukan

> *"La peur ne peut naître, à mon sens, que dans un environnement reconnaissable."*

Comment est née votre vision, horrifique, et disons, japonaise, du zombie ?

CI-DESSOUS
Kengo Hanazawa à sa table à dessin.

© Courtesy of Kengo Hanazawa

© Courtesy of Kengo Hanazawa

Tout commence avec *Dawn of the Dead*, où je découvre cette nouvelle vision du zombie qui court, qui n'erre plus hagard au ralenti. C'est véritablement une vision de fureur qui se décline dans *28 jours plus tard*, *REC*, ou *Walking Dead*, et qui me terrifie. Je voulais, par le dessin, produire le même sentiment de vitesse et de terreur au cinéma. À partir de là, il fallait que je me démarque dans ce registre. Et pour ce faire, j'ai cherché de nouvelles modalités de déplacement pour mes zombies, comme les faire courir à quatre pattes ou en marche arrière. J'invente ainsi toute une variété de mouvements autour d'une figure qui, elle, doit rester la plus indentifiable possible. Enfin, comme je suis japonais, mes zombies devaient forcement se répandre à cause d'un virus ou d'une contamination, et non être des morts-vivants. Je n'y avais pas pensé au moment de l'écriture, mais comme les Japonais n'enterrent pas leur mort, je ne pouvais naturellement pas penser à des morts-vivants qui sortent de terre.

> *"Pour moi, le zombie est une forme d'expression de l'uniformité sociale japonaise."*

Quel sens donnez-vous à l'allégorie du zombie ?
Pour moi, le zombie est une forme d'expression de l'uniformité sociale japonaise. Voilà pourquoi mon dessin travaille à les rendre physiquement le plus uniforme possible. C'est un caractère propre à la société japonaise, tellement prégnant, que j'avais envie, non pas de critiquer, mais de moquer un peu.

Auriez-vous commencé cette série après Fukushima ?
Non, après Fukushima, probablement n'aurais-je jamais commencé cette série, tant il est délicat aujourd'hui d'aborder le sujet de la destruction et de l'Apocalypse. Et je ne peux m'empêcher d'être influencé par ce drame. J'ai donc pris mes distances avec mon intention de départ. Comme le succès m'a permis de renouer avec une humeur meilleure, je suis moins prompt à dépeindre la destruction. Ainsi, c'est désormais la survie des sentiments dans un monde compromis que j'essaie de décrire.

Comment se déroule votre quotidien de dessinateur ?
Tenir le rythme hebdomadaire de publication est très difficile, surtout l'écriture du scenario. Je dois rendre entre 16 et 18 pages par semaine, et j'y travaille huit jours sur dix, de 13 heures à 3 heures du matin. La veille du rendu, je suis le plus souvent obligé de passer par une nuit blanche. C'est que ma technique est pesante, car la postproduction à l'ordinateur occupe une place importante : j'ébauche une mise en place de la case, textes et masses, que je scanne, les décors sont tracés à la main, puis numérisés. J'ai cinq assistants : un qui scanne les dessins, un qui s'occupe de peaufiner les décors, un qui assemble mes dessins en pages et un dernier qui ajoute des trames. ◆

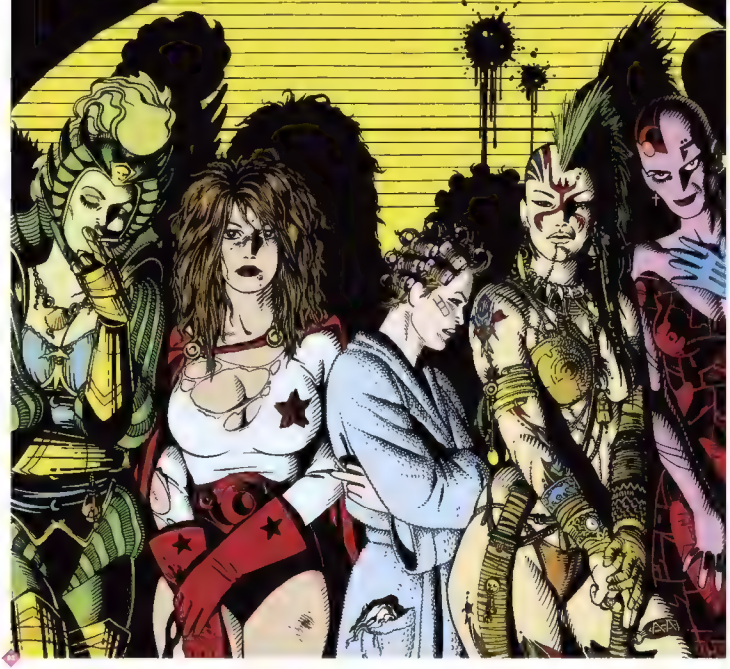
Remerciements à Emmanuelle Philippon-Verniquet, Chantal Hoslans et Yves Schlarfet l'équipe de Shogukukan.

CI-DESSOUS
Une ville encore inconsciente du danger qui l'attend.

I AM A HERO © 2009 Kengo HANAZAWA / Shogakukan Inc.

Jaime Hernandez

LOCAS, AMOURS ET FUSÉES



Une jeune punkette marche à pas pressés vers la droite, dans une case vide, dépourvue de tout autre élément. Une voix sortie de nulle part l'interpelle « Hé Hopey, tu vas où comme ça ? » La réponse claque : « Ton cul. » C'est la première page de *Locas* (éditions du Seuil) et déjà le ton est donné.

— PAR MARIE DUFLOT —

Peu importe que cette voix sans corps se matérialise, deux cases plus loin, en Joey, le frère de Hopey. Car cette exclamation, c'est aussi la nôtre, celle de quiconque ouvre les livres de Jaime Hernandez et cherche à comprendre « où on va comme ça ? » Peuplées d'une foule de personnages toujours plus nombreux avec les années (*Locas* a fêté son trentième anniversaire), les fictions du cadet des frères Hernandez suivent en effet un cours capricieux et imprévisible. Il suffit que le divorce d'une héroïne soit vaguement évoqué – alors qu'il n'avait jamais été question de son mariage auparavant – pour que l'événement soit conté dans la foulée en un long flash-back ; ou bien le récit saute sans crier gare vingt ans en arrière, et revient tout aussi brusquement dans le présent à la case suivante. Les vies des personnages ne s'offrent pas à nous comme des routes à sens unique, au déroulé irréversible ; elles évoquent plutôt de vastes territoires dont certains lieux sont familiers, tandis que d'autres restent inexplorés des années durant jusqu'au jour où le récit se décide à combler ces ellipses passées, pour accroître encore le déjà très riche univers de *Locas*.

D'un registre à l'autre

Inutile, donc, de demander où l'on « va ». Et pas plus où l'on « est ». Car à quel genre appartient *Locas* ? La chronique sociale, réaliste, d'un groupe de jeunes filles et de leurs proches, des années 1980 à aujourd'hui, dans le village de Huerta dit « Hoppers », au sud de la Californie ? Sans doute. Sauf que la science-fiction s'invite également dans *Locas*, dès les premières parutions de *Love and Rockets*. D'abord comme un clin d'œil, entre pastiche nostalgique et parodie grinçante (le superhéros névrosé, la milliardaire qui paie des figurants pour jouer les « super-vilains ») pour mieux resurgir, à la fin des années 2000, sous forme de « pure » science-fiction échevelée avec les histoires des *Ti-Girls*. Mais n'y a-t-il pas, aussi, une dimension féministe dans *Locas*, avec ses héroïnes lesbiennes pour porte-étendard ? Du fantastique nostalgique ? De l'humour enfantin à la manière d'*Archie Comics*, des *Peanuts* de Schulz, ou de *Dennis la Malice* ? Ou encore un rire sarcastique puisé dans l'underground de Robert Crumb et mâtiné de provocations punk et *queer* ? Inutile d'empiler les questions, comme Joey harcelant sa petite sœur Hopey, les réponses seront toujours les mêmes : au mieux, « Mon pauvre petit frère, un jour peut-être comprendras-tu » ; au pire, « Ton cul. »

The Love...

Dans ce maelström narratif, pourtant, existe un point fixe, un centre : Margarita Luisa Chascarrillo, surnommée, au gré des personnages, Maggot, Perla, Perlita, Margie, Magpie, mais plus ordinairement Maggie. Depuis les débuts de *Love and Rockets*, *Locas* raconte la vie de Maggie, et de tous ceux qui l'entourent. Maggie est naïve et sentimentale, un cœur d'artichaut dont les amours réelles ou rêvées, fugaces ou longues et tumultueuses, sont la matière première du récit : Rand Race, mécanicien « prosolaire » beau gosse, véritable héros de comics rétros aux dents blanches ; Speedy Ortiz, le *bad boy* de Hoppers au destin tragique ; Ray Dominguez, le mec bien, artiste raté et sentimental, version masculine de Maggie, et puis beaucoup de flirts, de béguins, d'amants éphémères, un mari, même – éphémère, lui aussi. Maggie a aussi beaucoup d'amies, comme Beatriz Garcia, *alias* Penny Century, la pin-up mangeuse d'hommes qui se fantasme super-héroïne ; Isabel Ortiz, l'écrivaine dépressive qui dialogue avec le diable ; Danita, la strip teaseuse mère célibataire ; mais aussi toutes les catcheuses qui gravitent autour de sa tante championne du monde, Vicki Glon. Maggie est l'objet de tous les désirs, de toutes les attentions, de toutes les demandes : c'est à elle qu'on se confie, c'est elle, la mécanicienne surdouée, que l'on appelle en cas de panne, et c'est elle qui devient très symboliquement, l'âge venant, gérante d'une résidence HLM : celle, indispensable à tous, qui doit régler tous les problèmes, radiateur en panne, chat perdu, fuite d'eau, *etc.* Or, plus le temps passe et plus Maggie grossit (à son grand dam) : réalisme de Jaime, qui incarne l'écoulement des ans dans la transformation physique d'un personnage, certes. Mais cette inéluctable prise de poids reflète autre chose : Maggie est le noyau de *Locas*, qui se développe et croît autour d'elle comme un organisme végétal luxuriant à mesure que les nouveaux épisodes s'amoncellent ; et ce noyau doit lui-même se renforcer pour supporter une série qui se déploie, s'épanouit, tout en

> *Les vies des personnages ne s'offrent pas à nous comme des routes à sens unique, au déroulé irréversible.*

courbes, jamais rectiligne, où les personnages bourgeonnent et donnent naissance à de nouvelles branches qui grandissent à leur tour (comme Penny Century, ou plus récemment le personnage de la jeune Angel).
Aucune surprise, donc, quand Jaime, clamant son amour pour Maggie, avoue : « *She's just me.* » Maggie Chascarrillo, c'est lui. Tout s'éclaire : cette tendresse infinie de Maggie, c'est celle de Jaime pour ses personnages, et cette position centrale, c'est celle de l'auteur, autour duquel gravite tout le petit univers de *Locas*. Un univers ancré en Jaime, produit d'une jeunesse nourrie de télé, cinéma, comics, musique punk, bd underground, entre junk culture et contre-culture. *Locas* ne serait alors qu'une sorte de vaste autofiction virtuose où se mêlent souvenirs, goûts, émotions ; *Locas*, projection encrée, noir et blanc, de la vie intérieure de Jaime Hernandez ?

> *L'important ce ne sont pas les discours, les genres, ni même les récits : tout cela n'existe qu'en fonction des corps.*

… and the Rockets

Pourtant *Locas*, ce n'est pas *Palomar*, l'autre versant de la saga *Love and Rockets*, écrit et dessiné par Gilbert, frère aîné de Jaime. Le petit village mexicain de Palomar possède aussi sa figure centrale, sa Maggie : Luba, âme et cœur battant d'une communauté de personnages plus touchants les uns que les autres. Même univers, ou presque, même prolifération d'histoires, de genres, de parcours qui s'entrecroisent, même sincérité et même authenticité. Et pourtant, impossible de les confondre. Tout d'abord, le trait de Jaime se fait plus net, mordant, au bord de la stylisation, quand Gilbert s'abandonne à la rondeur, aux lignes grasses et souples. *Locas* va donc plus vite, trop vite pour qu'on ait le temps de s'apitoyer sur les vies racontées comme c'est le cas dans *Palomar*. Non, dans *Locas*, à peine le malheur frappe-t-il que le récit nous emporte déjà ailleurs, en coup de vent, dans un virage soudain. Car chez Jaime, il y a un élément unique, qui déclenche et incarne cette vitesse sèche et renverse tout sur son passage : il y a Hopey. *Esperanza* Leticia Glass, dite « Hopey », la punkette de la première page, est surtout l'inséparable amie et amante de Maggie. Maggie et Hopey, c'est un peu comme si Charlie Brown devenu fille vivait une grande passion avec Lucy Van Pelt. Car Hopey ne ressemble guère à la douce Maggie : elle est effrontée, colérique, ricaneuse, cyclothymique, très dragueuse aussi,

surtout avec les filles, parfois avec des garçons. Du coup, dans *Locas*, si Maggie est le cœur, Hopey est le moteur. Maggie côté *Love*, Hopey côté *Rockets*. Hopey est indéchiffrable, imprévisible : on croit un jour Maggie morte dans une explosion, et personne n'ose le dire à Hopey ; comment reagira-t-elle ? On ne le sait pas, on ne verra que sa tête, de dos, dans le noir, face à une télé qui annonce la nouvelle (heureusement fausse). Sans doute effondrée, mais elle ne le montrera pas. Hopey est opaque. Pour les autres personnages, qui souvent la craignent, Maggie la première ; mais aussi, plus paradoxalement, pour son propre créateur. Selon ses propres paroles[1], si Maggie est sa favorite, Hopey est pour lui « un mystère », « difficile à écrire », « toujours un défi ». Hopey semble ainsi bénéficier d'un statut particulier, quasi autonome. C'est elle, qui, un jour, entraîne Maggie hors de la fiction, chez les frères Hernandez, pour qu'ils leur dessinent des vies plus belles. Une autre fois, alors qu'Hopey a disparu, Maggie s'interroge et lui imagine toute une série de destins saugrenus, tel Jaime lui-même, cogitant sur le devenir de son turbulent personnage Hopey à la bougeotte, l'espace de la fiction ne lui suffit pas, il faut qu'elle en sorte de temps à autre. Elle plonge tout *Locas* dans ce champ incertain, ni fiction, ni réalité, entre fantaisie débridée et rudes lois des choses : monde un peu fou, mais où l'on souffre, on meurt, on a besoin d'argent, d'un travail et d'un toit. Si Hopey échappe ainsi à l'ego de l'auteur, incarne la part d'autre, incontrôlable, qui communique à *Locas* la folie annoncée dans son titre, c'est qu'elle vient d'ailleurs. Aussi péremptoire et moqueuse que Lucy Van Pelt, Hopey la sale gosse est une petite sœur moderne du Yellow Kid, tagueuse frénétique, elle se joue des flics, comme Quick et Flupke ; elle est aussi mal élevée que Flip, le petit fumeur de cigares ami/ennemi de Little Nemo ; aussi insupportable qu'Abdallah, l'infernal petit prince de Tintin ; enfin, punk sans foi ni loi et lectrice de Crumb, elle est aussi libidineuse et amorale que Fritz the Cat. Bref, elle fait honneur à cette tradition de fauteurs de trouble, serviteurs du désordre qui écument l'histoire de la bande dessinée. Comme si Jaime en avait hérité et devait composer avec ce trublion qui déteste plus que tout les assignations, les catégories qui fixent et figent.

> *Tout naît des corps, de leurs rencontres, leurs collisions, leurs esquives, comment ils se rapprochent et s'éloignent.*

Un corps qui échappe aux mots

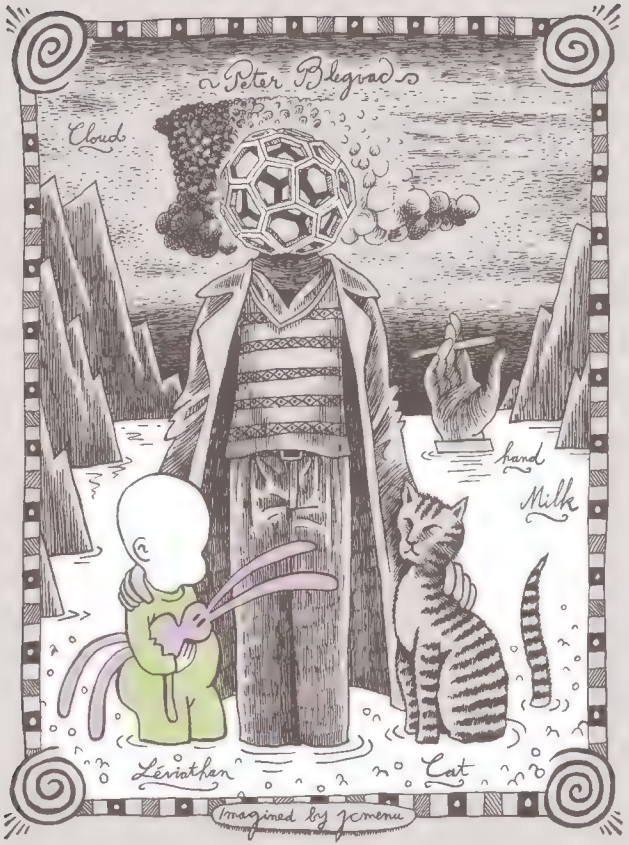
« Mais vas-y admets-le, t'es lesbienne ! » Joey veut que les choses soient dites et claires, il n'aime pas l'équivoque. « Allez Hopey, t'es grillée ! Tout le monde est au courant pour toi et pour Maggie. » Il faut que sa sœur se plie à l'ordre des mots. Peine perdue : sa relation avec Maggie restera toujours dans le flou. Non par honte ou pudeur, très loin de là : oui, elles sont amies, couchent ensemble, et ne s'en cachent pas. « Lesbienne », « amitié », « couple », « amour »[2] : il n'y a pas de refoulement, pas de rejet de ces mots. Mais Hopey préfère les brouiller, danser entre eux, les piétiner et abolir leurs distances. Le problème des mots, c'est leur lenteur : les corps vont plus vite que les mots, ils les déplacent, les éparpillent, le mot arrive, il approche, mais le corps a bougé, c'est trop tard, le mot ne colle plus. Conséquence : impossible de lire dans *Locas* un discours engagé. Hopey ne revendique rien, Hopey ne s'engage pas, Hopey s'en fout. Jaime suit, bien obligé. Dans *Locas*, l'important ce ne sont pas les discours, les genres, niles références, ni même les récits : tout cela n'existe qu'en fonction des corps. Jaime ne dessine pas des histoires, mais des personnages. Grand portraitiste, il se restreint parfois aux seuls visages, et tend vers la pure galerie, mais le portrait est trop figé, et Hopey veut du mouvement ; les personnages vivent, donc bougent, et Jaime leur offre l'espace nécessaire. Les décors existent à peine dans *Locas*, quelques lignes, beaucoup d'à-plats noirs d'où émergent corps et visages, parfois un intérieur plus détaillé, mais a peine. Le dépouillement facilite les déplacements : d'une époque à l'autre, d'un genre à l'autre, pas besoin de modifier beaucoup, une touche ici et là, le tour est joué. Tout naît des corps, de leurs rencontres, leurs collisions, leurs esquives, comment ils se rapprochent et s'éloignent, convergent et divergent, s'abiment et se renforcent. Le mouvement est perpétuel, il dure depuis trente ans, il continuera tant qu'il y aura de la vie. Et tant qu'il y a de la vie, il y a Esperanza. Une jeune punkette marche à pas pressés vers la droite, dans une case vide : « Hé Hopey, tu vas où comme ça ? » ◆

GALERIE Vicki Glori, la tante catcheuse de Maggie Chascarillo.

© Beto, 1995

1 « *Maggie is just easy to write because she's just me. There are so many Maggie stories because she can take the ball and run with it. Hopey is more of a mystery. I find her harder to write. It's just more of a challenge, but that's also more her character. You're not supposed to know as much what's going on in her head.* » Interview de Jaime Hernandez publiée le 08/01/13 sur le site http://shelf-life.ew.com. Lu le 13/09/13 à l'adresse http://shelf-life.ew.com/2013/01/08/capetown-love-and-rockets-anniversary-jaime-hernandez/

2. L'amour, pourtant, elle sem ai bord de l'avouer, elle ne dira ni ni, mais elle l'écrira, dans du goudron frais, mais repartira tout de suite et personne lira ses mots, surtout pas Maggie, personne, sauf nous



©Jean-Christophe Menu

Peter Blegvad

DE L'ÉTOFFE DONT LES RÊVES SONT FAITS

Peter Blegvad est musicien, parolier, poète, président de l'Institut de Pataphysique de Londres et auteur de bande dessinée. Qui mieux que son éditeur français et lui-même artiste, Jean-Christophe Menu, pouvait l'interviewer ?

— PROPOS RECUEILLIS PAR JEAN-CHRISTOPHE MENU —

C'est l'un des meilleurs livres de l'année, peut être même le meilleur (avec *Amy et Jordan* de Mark Beyer, *Cowboy Henk* de Herr Seele et Kamagurka, et *La Propriété* de Rutu Modan). Une série de strips publiée il y a quinze ans dans un grand quotidien londonien et jusqu'ici ignorée en France. L'anthologie traduite cette fin d'année, donc, s'ajoute à la longue liste des passerelles jetées entre le monde des rêves et celui de la bande dessinée. Chaque page égrène la déambulation métaphysique d'un bébé sans visage, de son lapin en peluche, et d'un chat, tantôt fantôme, tantôt plein de vie. L'humour, l'absurde, la fantaisie, y dansent, tout en ruptures esthétiques, avec une histoire de l'image riche de références à la peinture (Munch…), l'illustration (l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert, Glen Baxter…), et la bande dessinée (*Calvin et Hobbes*, *Peanuts*…) C'est donc une percée dans l'inconscient qui, comme toutes tentatives de la sorte, negocie avec les angoisses du commun des mortels, en cultivant ce qu'il faut d'absurde et de poésie pour préserver l'innocence nécessaire à la confrontation. Car chaque vie se parachève sur un sommeil, et chaque songe sur un réveil.

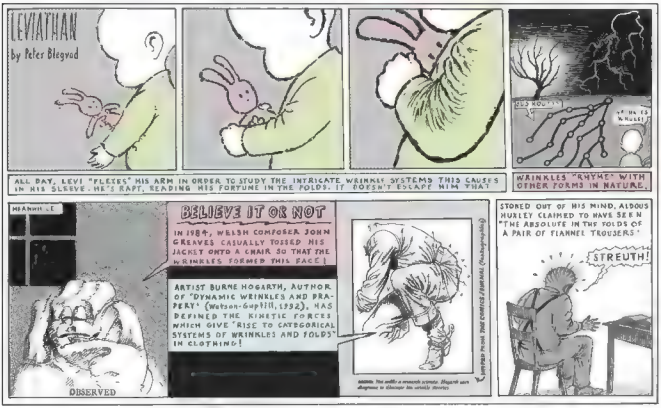
PETER BLEGVAD

"Avec la bande dessinée, je pouvais rendre visible l'invisible et énoncer l'imprononçable."

JEAN-CHRISTOPHE MENU

Jean-Christophe Menu est éditeur, auteur et theoricien, surtout connu pour avoir cofondé et dirigé la structure éditoriale L'Association. Sa singularité, c'est la fusion en sa vie personnelle, son existence même, à sa pratique créative, pour beaucoup ancree dans la bande dessinee. Depuis deux ans, il dirige une nouvelle structure éditoriale du nom de « L'Apocalypse », en recherche de nouvelles formes de livres, presque en resistance a la vogue des romans graphiques. Il est l'editeur du *Livre de Léviathan*, à paraitre en novembre.

Avant *Léviathan*, vous étiez surtout connu comme musicien et plasticien. Les strips publiés dans l'édition du dimanche du quotidien *The Independent*, au début des années 1990, étaient-ils vos premières bandes dessinées ?
Avant *Léviathan*, j'avais dessiné quelques décors pour des livres pour enfants adaptés des dessins animés des *Peanuts* de Charles Schulz, et quelques


LEVIATHAN
by Peter Blegvad
ALL DAY, LEVI "FLEXES" HIS ARM IN ORDER TO STUDY THE INTRICATE WRINKLE SYSTEMS THIS CAUSES IN HIS SLEEVE. HE'S RAPT, READING HIS FORTUNE IN THE FOLDS. IT DOESN'T ESCAPE HIM THAT
WRINKLES "RHYME" WITH OTHER FORMS IN NATURE.
STONED OUT OF HIS MIND, ALDOUS HURLEY CLAIMED TO HAVE SEEN IN "THE ABSOLUTE IN THE FOLDS OF A PAIR OF FLANNEL TROUSERS."
STREUTH!
BELIEVE IT OR NOT
IN 1984, WELSH COMPOSER JOHN GREAVES CASUALLY TOSSED HIS JACKET ONTO A CHAIR SO THAT THE WRINKLES FORMED THIS FACE!
ARTIST BURNE HOGARTH, AUTHOR OF "DYNAMIC WRINKLES AND DRAPERY" (Watson-Guptill, 1992), HAS DEFINED THE KINETIC FORCES WHICH GIVE "RISE TO CATEGORICAL SYSTEMS OF WRINKLES AND FOLDS" IN CLOTHING!
OBSERVED

© Peter Blegvad/Laura Dyer

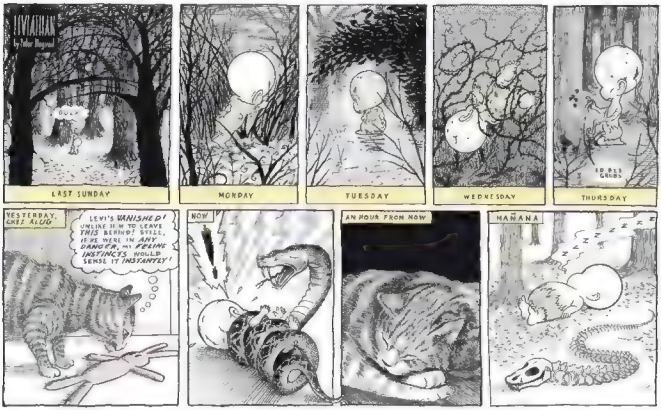
séquences pour illustrer certaines de mes chansons, mais je ne m'étais jamais aventuré dans l'écriture d'un comic strip. Tout part des années 1980, quand je me suis lié d'amitié avec Ben Katchor, alors que nous habitions le même immeuble, à New York. La manière dont il conjuguait des dessins évocateurs à une sensibilité littéraire, voire même poétique, pour créer un univers qui invitait à l'exploration, m'inspirait et m'incitait, même, à me lancer moi-même dans l'écriture de quelque chose de semblable. Jusqu'alors, je cultivais une grande admiration pour Robert Crumb, Kim Deitch, Bill Griffith, et bien sûr *Tintin*, qui m'époustoufla littéralement lorsque j'étais enfant. Mes amis et moi avions dévoré le magazine *RAW* d'Art Spiegelman et Françoise Mouly avec intérêt. Et, à l'évidence, le fait que mon père était illustrateur et ma mère une écrivaine doublée d'une artiste peintre, a dû avoir un rôle dans tout cela. Toutefois, j'ai toujours éprouvé un intérêt naturel pour la conjugaison des images et des mots. Les artistes comme William Blake ou (de l'autre côté du spectre) Marcel Duchamp, qui associaient images et mots d'une manière tout à fait personnelle, dans le refus des dogmes qui dénient le droit aux arts de s'inscrire dans un cadre dit « littéraire », ces gens-là étaient mes héros.

C'est justement ce qui me frappe à la lecture de *Léviathan*, cette capacité à vous approprier la bande dessinée comme d'un langage. Tel un autodidacte, ou un pionnier du début du siècle dernier, vous avancez en testant toutes les combinaisons possibles entre image, mot, et séquence. Et le résultat semble « *out of time* », échapper aux modes comme aux époques. Quelles furent les réactions lors de sa publication dans l'*Independent on Sunday*?

Je suis venu à la bande dessinée par la poésie et cela pourra paraître prétentieux, mais je l'ai toujours approchée comme une forme poétique. L'agencement des cases m'évoque celui des vers ou des stances. Or, l'image me touche plus facilement que le verbe, et j'ai toujours ressenti un manque dans ma production écrite, où mes images ne m'apparaissaient pas assez visuelles. Avec la bande dessinée, je pouvais rendre visible l'invisible et énoncer l'imprononçable bien plus facilement que je ne pouvais le faire en poésie. Notamment car la bande dessinée, par sa structure en forme de grille, impose un ordre au chaos de mes pensées qui me permet de cerner ces idées qui m'échappent dans l'écriture. Les premières bandes, publiées dans le cahier critique du supplément du dimanche de l'*Independent*, restaient fades, ou tout du moins accessibles, car

> *"Léviathan était porté sur les vérités éternelles, et comment donner un sens au monde."*

je ne voulais pas prendre le risque de me faire virer. Mais au bout de quelques semaines, le rédacteur en chef est venu me trouver, à ma grande surprise, pour m'encourager à verser plus encore dans l'étrange et l'insolite. *Léviathan* lui semblait trop accessible. Il me donna carte blanche pour expérimenter et contrevenir aux *a priori* que les lecteurs peuvent entretenir sur la bande dessinée, ou ce qu'elle devrait être. La subversion devint donc l'une des missions prioritaires des sept années



suivantes. Évidemment, cela divisa le lectorat entre ceux qui m'accusaient de peter plus haut que mon cul, et ceux qui me voyaient comme un saint. Les deux avaient probablement raison. Intéressant que vous qualifiez *Léviathan* d'œuvre « *out of time* ». Car les lecteurs ont tendance à préjuger qu'une bande dessinée publiée dans la presse doit avoir un sujet et être ancrée dans l'actualité. Or, *Léviathan* était plutôt porté sur les vérités éternelles, et comment donner un sens au monde (ou y echouer). Je crois qu'une certaine dimension politique s'y exprime, mais pas de manière evidente et partisane. Ezra Pound a defini la littérature comme « *a news that stays news* », (« une invention dont le caractère innovant est inaltérable », *ABC de la lecture*, éditions Bartillat). *Léviathan* visait à quelque chose de semblable. Et s'en amusait.

Je parlais d'« *out of time* » également sur le plan esthétique. Beaucoup peinent à dater l'écriture de *Léviathan*. Novice en bande dessinée, vous êtes-vous senti inventeur d'un genre nouveau ?
Mon travail esthétique s'est toujours révélé anachronique, délibérément archaïque. Je suis un romantique, le passé m'apparaît souvent bien plus riche et mystérieux que le présent ou le futur. Comme le lieu idoine où s'expriment les songes. Mais j'ai bien trop conscience des influences qui entrèrent en jeu lors de l'écriture de *Léviathan* pour me sentir original ou précurseur de quoi que ce soit. J'ai une grande conscience du poids de mes deux parents sur la constitution de ma propre esthétique. J'éprouve, par exemple, beaucoup d'affection pour ces mynades de hachures en croix faites à l'encre ou au stylo, et dont mon père, Erik Blegvad, s'était fait l'expert le long d'une carrière d'illustrateur de soixante ans jalonnée d'une centaine d'ouvrages. Je n'egale en rien sa virtuosité, et pour les planches les plus soignees que j'ai faites, je l'imaginais scruter par-dessus mon épaule d'un regard bienveillant, prompt à me conseiller. Ma mère était une peintre, mais elle s'exerçait parfois à l'illustration dans un registre charmant et naïf. Elle m'incitait souvent a me libérer du poids des conventions pour dessiner plus librement. J'ai essayé de me détacher de leurs influences pour me forger une identité, des préceptes et des techniques qui me soient propres. Mais, au fond, mon dessin découle d'un compromis équitable de leurs deux influences, tout comme mon héritage genetique. Et, on pourrait citer l'influence de douzaines d'artistes, au nombre desquels les Edward : Gorey, Ardizzone, et Bawden ; un artiste danois du nom de Palle Nielsen, pour n'en citer que quelques-uns dont l'esthétique est, comme vous le disiez, quelque peu « *out of time* ». Je ne possédais pas d'ordinateur au début de *Léviathan*, mais après trois quatre ans de publication, j'ai commencé à integrer des retouches numériques. Quelques années ont encore passé et j'étais devenu totalement dépendant de l'ordinateur, comme l'immense majorité des illustrateurs aujourd'hui, a chercher le juste équilibre entre la base manuelle et le rehaut numérique. J'aimerais pouvoir jouir du gain de temps qu'offre l'informatique, sans perdre cette intemporalite esthétique.

Je pense que vous y parvenez car vous utilisez aussi l'ordinateur comme un outil « *out of time* » ! Durant l'écriture de *Léviathan*, aviez-vous conscience de concevoir un comics strip totalement different et bizarre, en regard de ce qui paraissait à l'époque, ou cela vous indifférait-il ?
En regard des bandes dessinées que j'admire (de Gary Panter, Ben Katchor,

Richard McGuire, Bill Griffith, Kim Deitch, Jim Woodring, Chris Ware, Tony Millionaire, etc.), *Léviathan* restait plutôt conventionnel. La principale différence tient au contexte de publication, et au sentiment d'étrangeté que provoqua sa présence dans un journal national. Je crois pouvoir dire aujourd'hui que *Leviathan* était plus prétentieux que la plupart des bandes dessinées de l'époque. Prétendre à de hautes ambitions artistiques sur un médium volontiers méprisé faisait d'ailleurs partie du jeu. Lorsqu'un lecteur se plaignait de ne rien comprendre, j'avais pris l'habitude de répondre : « La compréhension est surestimée. » Mes enfants, d'ailleurs, malgré leur jeune âge, semblaient, eux, parfaitement comprendre et n'hésitaient jamais à me donner leur avis. Face à la complexité d'interpréter le monde chaque jour pour un enfant de cet âge, comprendre un comics strip leur paraissait d'une simplicité exemplaire. *Leviathan*s'intéressait à l'ontologie, aux questions métaphysiques, avec un appétit plus grand encore pour celles qui sont par essence sans réponse. Je pense que les lecteurs anglais sont plus tolérants face à ce genre d'approche, en tout cas plus que les Américains. À y réfléchir, je me dis souvent que le public idéal pourrait être français.

> *"Les rêves se sont révélés être une forte source d'inspiration pour les images et l'atmosphère."*

La version française reprend l'anthologie publiée en 2000. Comment aviez-vous opéré la sélection à l'époque ? Et aviez-vous conservé la chronologie de publication originelle ?

Quand bien même j'ai eu mon mot à dire dans la constitution de ce recueil, la sélection finale, comme la réorganisation par thème, résulte avant tout des choix de mes éditeurs, Natania Jansz et Mark Ellingham. L'articulation entre les strips y est parfois flagrante, parfois plus subtile. Mais je trouve fabuleux la manière dont ils ont su réorganiser par thèmes des bandes composées à des mois ou des années d'intervalles, pour mettre en exergue la manière dont chacun explore un même sujet sous plusieurs angles. Les 160 bandes publiées dans ce recueil sont probablement les plus intelligibles des presque 400 que j'ai écrites. Les autres étaient plutôt invraisemblables. C'est assez surprenant de penser qu'elles furent publiées dans l'un des plus sérieux journaux d'information qui soit.

Avez-vous dessiné d'autres bandes dessinées par la suite ?

Après plus de sept ans passés sur *Leviathan*, j'étais lassé par les mondes imaginaires et dégoûté par le dessin. Voilà pourquoi, après sa conclusion, je me suis lancé dans une bande dessinée centrée sur mon voisinage, construite à partir de photographies. Elle s'intitulait *The Pedestrian* (« le Piéton ») et fut également publiée dans l'édition du dimanche du *Independent*. On peut la lire aujourd'hui, dans son intégralité, en ligne sur electrocomics, le site web de l'auteur de bande dessinée autrichienne Ulli Lust. Pour le reste, j'ai rédigé quelques critiques littéraires sous forme de bande dessinée pour *The Spectator*, quelques strips pour le magazine *The World* et un feuilleton mensuel intitulé « Whatever » durant une paire d'année pour le magazine *Standpoint*.

Thierri Foulc, Provéditeur au Collège de 'Pataphysique, dit que le *Livre de Léviathan* est la seule bande dessinée de pataphysique qu'il connaisse. En tant que Président du LIP (London

© Petar Blagvad/L'Apocalypse

Institute of 'Pataphysics), pensez-vous avoir essayé d'instiller un peu de cette Science des Solutions Imaginaires dans *Léviathan*?
Plus qu'un peu, j'ai essayé, le plus discrètement possible bien sûr, de saturer cette bande dessinée de solutions imaginaires. Le travail de Jarry m'a énormement marqué dans ma jeunesse et me hante toujours, alors que ma décrépitude s'accélère. Ses idées agglomèrent le rire, la tristesse, le malaise, l'étonnement et invitent à réfléchir en même temps. Sans compter qu'elles sont présentées d'une manière si imprévisible qu'on ne sait jamais comment réagir. Comme la solution universelle à la plupart des problèmes.

Est-ce que les situations oniriques mises en scène dans *Léviathan* découlaient parfois de vos visions ou de vos rêves? Ou conceviez-vous vos images poétiques de toutes pièces en partant d'une idée conceptuelle?
Je n'ai jamais eu de visions, et ce n'est pas faute d'avoir essayé. Mais les rêves se sont révélés être une forte source d'inspiration pour les images, et plus encore pour les atmosphères. La manière dont je réussis ou échoue à structurer mes histoires est influencée à coup sûr par ce type de progression *non sequitur* que nous expérimentons dans les rêves. Le monde des rêves, la Terre de Nod, est ma maison. Et je peux me montrer patriote quant à ce territoire. Comme André Breton l'a énoncé, la frontière entre rêve et réalité est poreuse. Ce sont des vases communicants, en symbiose. Et dans *Léviathan*, j'ai été en position d'exagérer cela, comme pour prendre ma revanche sur le réel en quelque sorte.

> *"La frontière entre rêve et réalité est poreuse. Ce sont des vases communicants, en symbiose."*

Dans *The Bleaching Stream*, vous déclarez que la musique se révéla être pour vous une extension à la poésie, tout comme la bande dessinée. Vous êtes un artiste polyvalent, ce qui est plutôt mal vu en France. L'étiquette « musicien » fait de vous un auteur de bande dessinée douteux. J'ai tendance à croire que l'Angleterre est plus ouverte à l'éclectisme. Vous a-t-on déjà reproché un éparpillement artistique? Quant à vous, avez-vous le sentiment d'explorer différents genres, ou au contraire avez-vous le sentiment de simplement changer d'outils pour creuser dans la même direction : la poésie?
En musique, les héros de ma jeunesse étaient John Lennon, Bob Dylan et Captain Beefheart. Des artistes qui dessinaient, écrivaient et peignaient lorsqu'ils ne composaient, n'interprétaient ou n'enregistraient pas. Écrire et dessiner une bande de *Léviathan*, composer une chanson, ce n'est pas si différent. Tous deux exigent de conjuguer l'écriture à un autre langage. Comme je le disais avant, la symbiose est une recherche qui m'est toujours apparue comme parfaitement naturelle. Et puis il y a le plaisir de déjouer les attentes. Y compris les miennes. Je n'aime pas l'idée d'être étiqueté. J'ai récemment découvert le mot *liminal* (mot assez intraduisible en français) : se tenir au dessus, ou de part et d'autre, d'une frontière ou d'un seuil. Que je dessine, écrive ou joue d'un instrument, c'est précisément là que je me sens chez moi, pour le meilleur ou pour le pire. Je crois que cette prédisposition « liminale » trouve sa source dans mon extraction forcée du Connecticut à 14 ans vers une pension anglaise. Pour autant que je puisse être reconnaissant envers mes parents de cette expatriation, je pense qu'elle a fait naître en moi une crise d'identité qui m'empêche de m'engager sur le long terme. Aurais-je fait des progrès ou rencontré plus de succès si je m'étais investi dans une seule discipline? Qui sait? Ce n'est pas dans ma nature. Je suis un dilettante, un pervers polymorphe, un amateur éternel. Or, n'oublions pas que le terme amateur dérive du latin *amator*, « celui qui aime ». Ainsi que le chantaient les Rolling Stones, « Je suis libre de faire ce que j'aime et d'aimer ce que je fais. » (« *I'm free to do what I love and love what I do.* ») ◆

Atsushi Kaneko

WET MOON

Atsushi Kaneko est un auteur insaisissable. Chacune de ses séries s'engouffre dans une voie différente. Après la pop culture et le rock'n'roll dans *Bambi* (éditions IMHO), le huis clos et le cinéma de David Lynch de *Soil* (éditions Ankama), débarque en janvier prochain *Wet Moon* (éditions Casterman), un polar psychédélique fortement imprégné par l'esthétique noire et les années 1960.

Quand je termine une série, j'ai envie de changer d'air. Je cherche l'inspiration dans des directions différentes, pour varier les approches en termes de scénario et de mise en scène, et me surprendre. Avant *Bambi*, ma première série, je n'avais fait que des histoires courtes, dans un registre proche des comics underground américains. Avec *Bambi*, je me suis jeté dans le grand bain des histoires « façon manga ». Pour moi, c'était une sorte de grande boîte dans laquelle je pouvais fourrer tout ce que j'aimais, le rock, le cinéma, etc. J'écrivais l'histoire au fil du pinceau, en me laissant porter par l'énergie du personnage principal. *Soil*, ma seconde série, fut construite comme un récit choral, une succession d'épisodes plus ou moins isolés les uns des autres, qui, au final, dressaient le portrait fantasmé de ces environnements aseptisés que sont les villes nouvelles. La trame générale était déjà complète avant même que je ne commence *Bambi*, mais, à l'époque, je ne me sentais pas encore capable de la mettre en scène. C'était une série ambitieuse, au rythme en dents de scie, avec des montées d'intensité dramatique calculées à chaque conclusion de chapitre, et de plus en plus puissantes à mesure que la fin du récit se profilait, ce qui m'a demandé beaucoup plus de pages que prévu.
Quant à *Wet Moon*, c'est une histoire sur laquelle j'ai commencé à travailler peu de temps avant de terminer *Soil*. J'étais un peu paniqué, seuls quelques chapitres restaient à écrire et j'allais me retrouver désœuvré. Or, sans planches à prépublier dans un magazine, pas de revenus. C'est alors qu'un réalisateur de cinéma est venu me faire une proposition : écrire une histoire qui puisse se décliner à la *fois* en manga et en film. Dès le début de l'écriture, il m'a fallu penser à un récit d'un format équivalent à celui d'un long métrage. C'est sans doute aussi pour cette raison que la mise en scène et l'ambiance épousent aussi clairement les codes du cinéma. Si *Bambi* était une sorte de parodie de manga, alors *Wet Moon* serait un pastiche de film noir. Je me suis beaucoup inspiré de l'esthétique de ce cinéma de genre pour réaliser mes cadrages et composer mes images en m'appuyant sur des contrastes forts, entre ombre et lumière. L'adaptation en film est finalement tombée à l'eau pour des problèmes de budget, car les reconstitutions historiques coûtent cher à produire. Depuis, j'ai reçu une autre proposition d'adaptation, mais je ne sais pas si le projet aboutira. Actuellement au Japon, il y a soit des films à gros budget très rentables, soit des films indépendants qui touchent un petit public, mais ne coûtent presque rien et sortent directement en DVD. Les projets de moyenne envergure ont de plus en plus de difficultés à se concrétiser.
À l'origine, j'ai eu envie de mettre en scène un récit à travers les yeux d'un personnage en proie à des troubles psychiques violents, comme le héros du film *Donnie Darko*. *Wet Moon* est l'histoire de cet

© Fausto Bordello - Casterman

homme dont la folie finit par engloutir le monde. Je voulais que le lecteur perde pied, en résonance avec le héros, qu'il ressente son désarroi et subisse de plein fouet ses hallucinations. En contrepoint, il me fallait une présence immobile et impassible qui cristallise ses obsessions, et j'ai pensé à la Lune. Voilà pourquoi j'ai ensuite choisi de situer l'action en plein cœur des *sixties*, à cette époque où le monde entier semblait obsédé par l'idée d'aller explorer la Lune. La Lune de *Wet Moon* est un lieu encore vierge, un objet de fantasmes. C'est également le symbole de nos zones d'ombre, de la part cachée qui sommeille dans les individus et les sociétés. J'ai tenté de faire dialoguer les années 1960 et notre époque autour de l'idée que les hommes, depuis toujours, refusent plus ou moins consciemment d'affronter la réalité, autant à une échelle personnelle que collective, et que ces refoulements débouchent le plus souvent sur des catastrophes. *Soil* était une série très bavarde, très explicative, les personnages n'arrêtaient pas d'élaborer des théories sur les mystères auxquels ils étaient confrontés. Cette quantité de dialogues à écrire finissait par me stresser, et j'ai voulu revenir à une narration qui repose davantage sur le dessin. Au cinéma comme en bande dessinée, je préfère les scènes muettes. Cela dit, l'étape que je préfère dans la création d'un livre, c'est l'élaboration du scénario. C'est à la fois la plus éprouvante et la plus intéressante.

Je commence par écrire l'histoire en l'illustrant de gribouillis, je réalise une sorte de cartographie mentale qui pose les bases de l'univers. Je lance des pistes, des problèmes dont je ne mesure les enjeux qu'en partie et que j'essaie de résoudre d'une manière à la fois ouverte et satisfaisante. Pour moi, le dessin est un plaisir secondaire. J'essaie d'adapter mon style en fonction de l'histoire. Je me suis inspiré du *lowbrow art* pour coller à l'atmosphère de *Bambi*. Dans *Soil*, mon style se voulait au départ réaliste, mais il est devenu à mon insu de plus en plus nerveux. Dans *Wet Moon*, j'ai accentué les contrastes, et essayé de donner plus de rondeur à mon trait, car c'est l'idée que je me fais du style visuel des années 1960. J'ai terminé les dernières planches de *Wet Moon* il y a quelques jours, et je travaille actuellement sur ma prochaine série, *Deathko*, qui commencera à paraître en fin d'année ou début 2014. L'action se situera dans un monde peuplé de tueurs à gages, et suivra les exploits d'une jeune femme. Comme pour *Bambi*, j'écrirai l'histoire au fur et à mesure, en tâchant de garder un rythme soutenu et un ton léger. Mais l'ambiance sera différente, ce sera une sorte de festival de morts.

Propos recueillis par Aurélien Estager

Wet Moon, trois volumes, à paraître en janvier 2014 aux éditions Casterman

© Hiroaki Ito / Hakusensha

© Ralph Kiefer / Carlsen Verlag

Matthias Lehmann

LA FAVORITE

Matthias Lehmann reste l'un des secrets les mieux gardés de la bande dessinée. À côté de ses travaux d'illustration pour les plus grands quotidiens français, il réalise dans la douleur quelques livres à la sophistication très discrète. *Les Larmes d'Ezéchiel*, aux éditions Actes Sud, reste à ce titre probablement l'une des plus belles bandes dessinées publiées ces dix dernières années. Espérons que *La Favorite* réussisse l'exploit d'être encore plus inventive dans ses constructions de pages, et plus sensible encore dans sa peinture de l'être humain.

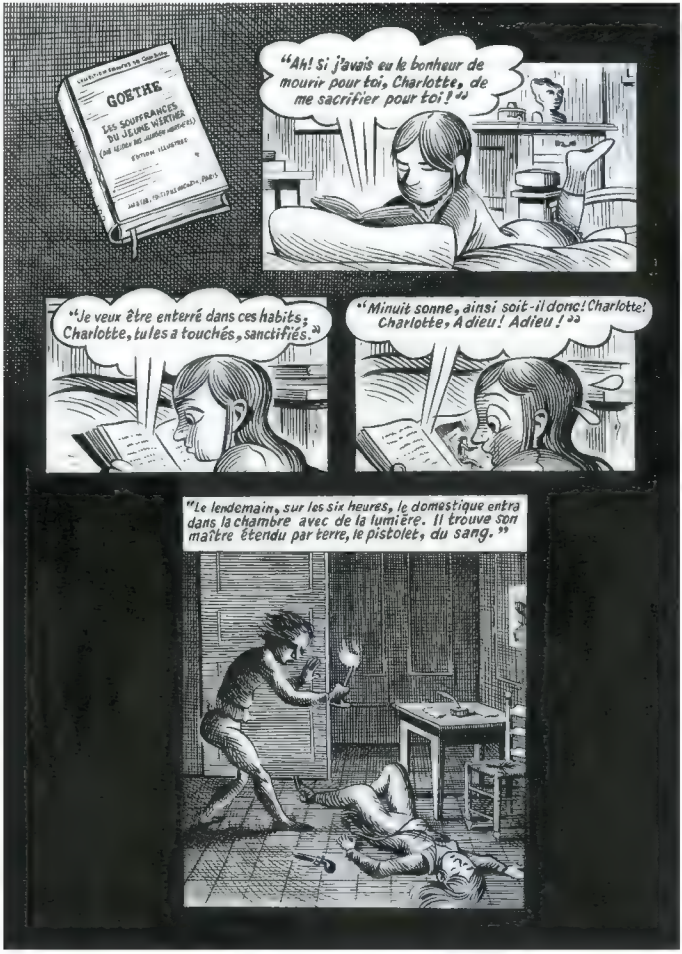
L'œuvre *La Favorite* est née, il y a deux trois ans, du désir d'évoquer la région de la Brie, en Seine-et-Marne, et de rendre un hommage un peu grinçant à cette ambiance grisâtre des longs mois d'automne et d'hiver dans laquelle j'ai grandi. J'avais particulièrement envie de dépeindre ces petits villages, suspendus entre les cités de banlieue parisienne et l'aristocratie provinciale. Dans ces rapports de classe, je crois qu'il y a quelque chose de foncièrement malsain. Pas plus malsain qu'ailleurs, mais en tout cas, j'ai aujourd'hui envie de me focaliser sur cette atmosphère en la cristallisant dans ce récit d'un petit garçon qui habite avec ses grands-parents d'extraction noble dans une immense demeure un peu vieillotte. Évidemment, un peu comme chez Chabrol, derrière le vernis lisse des rapports sociaux se cachent des secrets plutôt sombres. Je prends beaucoup de plaisir à l'écrire, autant dans la phase du découpage – qui est pour moi la charnière la plus délicate et la plus plaisante dans l'écriture d'une bande dessinée – que dans la manière dont je me mets en danger, pour utiliser des grands mots, en transformant mon expérience personnelle en un récit fictif et universel. Il m'importait d'évoquer des problèmes de sexualité et comment la question du genre nous définit comme individus.

Pour ce qui est de la forme, c'est toujours le rythme qui me pose le plus de challenge. Le dessin, au fond, n'est qu'un corollaire de mon envie de raconter. Je pars d'un scénario écrit de A à Z, puis je découpe, j'ajoute, je retranche, j'essaie de jongler entre des doubles pages très graphiques et des séquences beaucoup plus denses et plus narratives. Quant à l'ambiance, je m'attache à refléter les années 1970, tout en faisant quelques écarts dans les années 1930 sous l'impulsion du personnage du grand-père. C'est une figure très mélancolique, bercée par le romantisme du XIXe siècle. Voilà pourquoi, le temps de cet album, j'ai quitté l'esthétique de la carte à gratter, un peu brute, de mes précédents travaux pour adopter un trait de plume à l'encre de Chine. Je voulais en effet m'approcher de l'esthétique des dessinateurs de livres de jeunesse américain de la fin du XIXe siècle et début du XXe siècle comme Edward Gorey, suspendue entre tendresse et frayeur un peu gothique, qui convient parfaitement à l'histoire de cet enfant au cœur d'une maison poussiéreuse et sombre. C'est certain, ce livre sera visuellement plus doux que les précédents.

Propos recueillis par Stéphane Beaujean

La Favorite, Matthias Lehmann, éditions Actes Sud, à paraître en mai 2014

©Marion Achard


GOETHE
LES SOUFFRANCES DU JEUNE WERTHER
"Ah! Si j'avais eu le bonheur de mourir pour toi, Charlotte, de me sacrifier pour toi!"
"Je veux être enterré dans ces habits; Charlotte, tu les a touchés, sanctifiés."
"Minuit sonne, ainsi soit-il donc! Charlotte! Charlotte, Adieu! Adieu!"
"Le lendemain, sur les six heures, le domestique entra dans la chambre avec de la lumière. Il trouve son maître étendu par terre, le pistolet, du sang."

"Le domestique, en pleurant leur annonce la nouvelle ; Charlotte tombe évanouie aux pieds d'Albert."
LYDIE!... je veux dire... CHARLOTTE! Est-ce que ça va ?!!
OOOH
"Lorsque le médecin arriva, il trouva le malheureux à terre, dans un état désespéré."
"Il s'était tiré le coup au-dessus de l'œil droit ; la cervelle avait sauté."
POURQUOI CONSTANCE ?!
POURQUOI ?! TU ES MORT AVANT QUE JE PUISSE TE DIRE QUE JE T'AIME ET QUE TU ES L'HOMME DE MA VIE !!!

Pierre Pigot

APOCALYPSE MANGA

La bombe d'Hiroshima, premier engin atomique lancé sur une population civile, n'a pas seulement marqué à jamais la psyché japonaise : elle a aussi reconfiguré la flèche du temps pour l'ensemble de notre monde. C'est à l'exploration de cette ombre historique, projetée sur le plus commercial des médiums artistiques, le manga, qu'invite Pierre Pigot : comment des mangakas comme Miyazaki, Matsumoto ou Keiji Nakazawa ont forgé une esthétique capable de donner une apparence aux lourds fantômes de l'histoire. Extraits

Certaines années sont comme des conjonctions astrales – des *syzygies* inattendues, au cours desquelles viennent se reconfigurer tous les éléments d'un problème donné. Si, comme l'écrivait Walter Benjamin, « écrire l'histoire signifie donner leur physionomie aux dates[1] », alors pour celui qui voudrait explorer les innombrables images du manga en relation avec les métamorphoses de la violence historique, l'an 1989 de l'ère chrétienne apparaîtrait comme l'un de ces moments privilégiés où la conclusion d'une époque s'incarne dans les faits, tandis que les points d'interrogation du futur se mettent à proliférer. Le 7 janvier 1989, donc, dans son palais niché au cœur de la mégalopole qu'était devenu Tokyo sous son long règne, l'empereur Hirohito succombait, presque nonagénaire, au cancer qui le rongeait ; un mois plus tard, le 9 février, Osamu Tezuka, le créateur d'*Astro Boy*, mourait à son tour de la même maladie, après avoir lancé à ses médecins : « Je vous en supplie, laissez-moi travailler ! » L'un était, depuis quarante ans, un souverain déchu de son ascendance divine après une défaite humiliante qui avait laissé son pays détruit ; l'autre, en autant d'années marquées par une prodigieuse capacité de travail et d'innovation, avait obtenu le titre de « dieu du manga » qu'aucun membre de sa profession n'aurait songé à lui contester. Tandis que les prêtres shintoïstes portaient le catafalque de l'empereur défunt sous des trombes d'eau, devant les chefs d'État venus du monde entier, le Japon pleurait tout autant le dessinateur, chef d'école et entrepreneur qui avait forgé la puissance d'une industrie culturelle à part entière, capable désormais d'essaimer ses images jusqu'en Occident. Respectivement symbole de la guerre (de son effroyable conclusion atomique, de son militarisme criminel, de son aveuglement idéologique) et enfant de la guerre (des ruines qu'il s'agissait de relever, du miracle économique qui s'ensuivit, des tensions de la guerre froide qui rythmèrent toute sa carrière), Hirohito et Tezuka, placés par les hasards de la mort l'un en regard de l'autre, et en dépit de tout ce qui les séparait, pourraient résumer les prémices du problème qui occupe ce livre : un rapport complexe et changeant, traversant toute l'histoire japonaise récente, entre d'une part les images en apparence superficielles de l'industrie culturelle du manga, et d'autre part les évolutions politiques et éthiques d'un pays désormais occidentalisé dont les œuvres, malgré les barrières de la langue ou des traditions, savent parler tout autant au nom du monde entier que de lui-même. La véritable découverte du manga en France, loin

des stéréotypes auxquels les dessins animés avaient habitué le pays depuis une quinzaine d'années, est historiquement datée de la parution du *Akira* de Katsuhiro Ôtomo en 1990 – l'année même où, tandis que le Japon introniserait solennellement son nouvel empereur, le monde encore stupéfié par la chute du mur de Berlin s'imaginait de nouveaux avenirs. Avec *Akira*, le lecteur français faisait brutalement connaissance avec l'apocalyptisme tel qu'il avait été formulé dans un Japon hanté par le spectre atomique et placé en première ligne des tensions de la guerre froide, alors même que les structures de celle-ci s'effondraient en direct à la télévision, semblant rendre caduques des décennies de craintes incessantes. Mais depuis, la « fin de l'histoire » alors prophétisée par Francis Fukuyama a été révisée sous des éclairages nettement moins optimistes, et ayant

Avec *Akira*, le lecteur français faisait brutalement connaissance avec l'apocalyptisme.

muté tel un serpent, l'apocalypse est revenue sous de nouveaux atours, politiques ou écologiques, alors même que l'industrie du divertissement rivalise de produits *escapistes*, où l'aventure vise avant tout à faire du lecteur ou du spectateur un consommateur de produits inoffensifs. Associer, autour du manga, les mots « apocalypse » et « aventure », c'est d'ores et déjà identifier, au cœur de ce médium, deux pôles de création antithétiques qui devraient s'ignorer, voire même se nier mutuellement, mais dont justement il devient ici possible, à rebours de cette idée reçue, de voir combien les diverses images apocalyptiques des mangas, nées de l'histoire guerrière et atomique, et atteignant aujourd'hui de nouvelles formes militantes, fantasmatiques ou irrationnelles, sont en réalité en étroite corrélation avec ce véritable espace éthique alternatif que l'aventure, ce cadre narratif pourtant si éloigné de toute préoccupation politique immédiate, façonne malgré elle au cœur de la conscience humaine. En 1982 (l'année même où débutait au Japon la parution d'*Akira*), Serge Daney, de retour d'un voyage dans l'archipel nippon, avait saisi dans un magnifique petit texte tout ce que le manga recelait de merveilles exotiques brillant aux yeux des Occidentaux, de complexités refusant parfois le déchiffrement, et de superficialités inlassablement dupliquées en des récits qu'il qualifiait de « saké pour les enfants[2] ». Trente années ont passé depuis, qui ont accordé au manga une place sinon centrale, du moins incontournable, dans les pratiques des lecteurs français de bande dessinée, jeunes ou moins jeunes : le trait parfois minimaliste, le sens de lecture inversé, les dynamiques de montage extrêmement rapides des cases, ont depuis longtemps cessé d'être des obstacles. En parallèle s'est développée une réaction frileuse, parfois méprisante, d'une partie de la bande dessinée franco-belge, qui voit dans le manga non seulement une remise en cause de sa vieille hégémonie artistique et commerciale, mais aussi et surtout un sous-produit culturel préfabriqué en quantités industrielles, dépourvu de toute esthétique solide et abrutissant son lecteur avec son déploiement de violence et de clichés. Le dernier album d'*Astérix* dessiné par Uderzo est à cet égard symptomatique : son auteur y oppose, de manière caricaturale, les « bons » personnages américains (Superman, Mickey), consacrés par une longue tradition de lecture, à de supposés « mauvais » personnages japonais, monstrueux ou robotiques, clairement assimilés à une invasion agressive en dépit des dénégations officielles[3]. C'est là une grille d'analyse dépassée que plus personne n'est prêt à avaliser, maintenant que le manga, au fil des publications, a démontré au lecteur français toute l'étendue de ses capacités, depuis les séries les plus populaires jusqu'aux albums les plus exigeants du point de vue artistique. Mais encore faut-il se mettre à parler des mangas, non comme d'une frange isolée des arts graphiques, qui aurait ses salons officiels et ses lecteurs monomaniaques, mais comme d'un élément à part entière de notre « science de la culture », cette *Kulturwissenschaft* dont parlait Aby Warburg, et qui pourrait voir ses œuvres redéployées autour de problèmes historiques précis dépassant le simple cadre de l'évaluation esthétique et narrative où se situe largement la critique. À l'heure actuelle, ce ne sont pas les bonnes monographies d'ensemble sur le manga qui manquent[4] – gros livres qui parfois s'épuisent à faire le tour de leur vaste sujet. Mais le plus souvent l'analyse des mangas n'y tourne qu'autour de deux pôles : soit on cantonne le genre dans une archéologie artistique strictement nipponne, dont Hokusai serait l'ancêtre à la fois évident et discutable ; soit on le réduit à une expression symptomale des actualités psychosociologiques de son pays d'origine. Faire du manga un lieu strictement artistique, c'est rendre inoffensives ses images en les enfermant dans des considérations formelles ; mais en faire la simple illustration de ce que l'histoire officielle de la sociologie et des statistiques affirme déjà par elle-même, c'est aplatir ces *œuvres* pour ne plus en faire que des *documents* presque statiques et limités, à rebours de l'appel au lecteur que constitue leur voix essentielle, multiplicité dépassant le cadre de son époque. Rassembler des mangas très différents, dans leurs intentions ou leur

style, autour d'un problème transversal, comme ce livre s'y emploie, c'est tenter d'arracher le travail des mangakas aux clôtures qui les menacent, et de retrouver les traces d'une « histoire secrète », une parmi bien d'autres, à l'image de celle que Siegfried Kracauer avait reconnue courant à travers le cinéma allemand du début du XX^e siècle[5]. Et c'est pourquoi il ne faudra pas chercher ici une quelconque exhaustivité : rassembler toutes les œuvres apocalyptiques ne nous assurerait pas plus d'atteindre le cœur de notre problème. Le savoir, Michel Foucault l'avait parfaitement saisi, n'apparaît que lorsqu'on trouve la force de *trancher*, d'opérer une coupe dans les multiplicités – ce qui ne peut se réaliser que dans le choix volontaire d'un nombre aussi réduit que possible d'œuvres, non pas platement représentatives d'un thème, mais

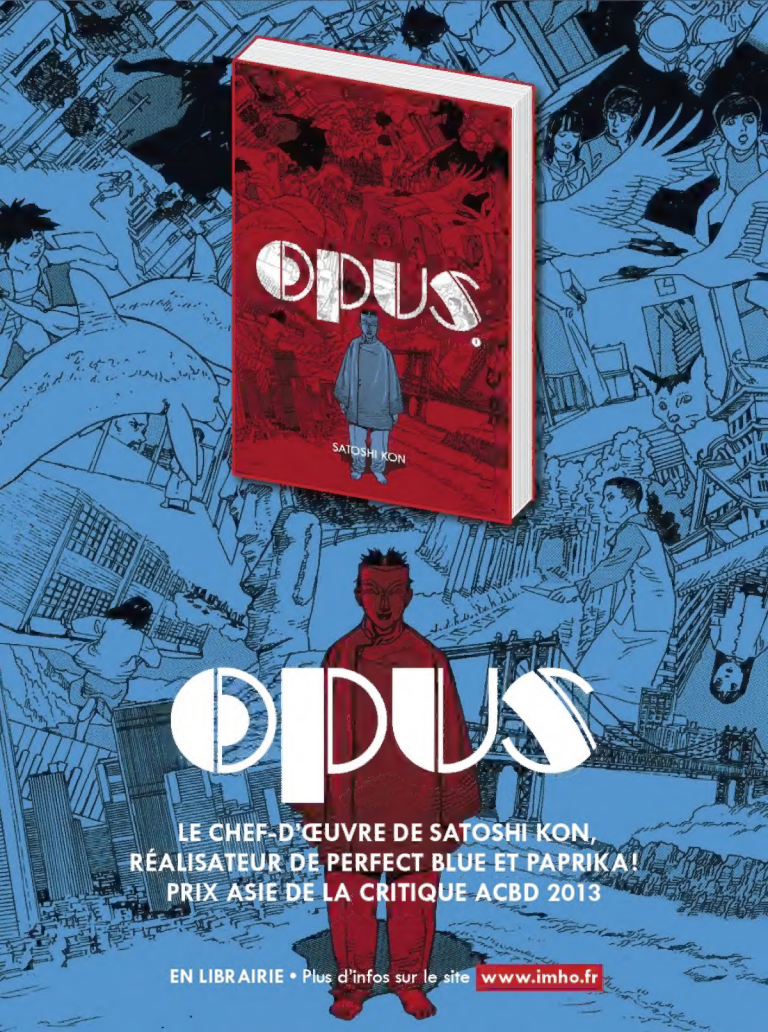
Faire du manga un lieu strictement artistique, c'est rendre inoffensives ses images.

plutôt riches de couches de sens contradictoires, de survivances inattendues, d'affinités cachées. C'est ce renversement des barrières qui du coup rend inefficace la distinction entre le manga papier et l'*anime*, sa translation au cinéma ou à la télévision : parmi les mangakas dont il sera question, la plupart n'ont cessé d'aller et venir entre leur planche à dessin et le studio de production, que ce soit pour assurer le produit dérivé de la version papier ou pour en faire leur principal mode d'expression, et il n'y a aucune raison de s'arrêter à cette frontière du genre. Ce qui reste commun aux deux pratiques, c'est un rapport au trait, à ses métamorphoses, et aux puissances qu'il permet de déployer loin des mimétismes esthétiques – s'il y a des mangas qui prennent plus de force en *anime*, l'inverse est également vrai.

S'il y a une chose à laquelle ce livre voudrait notamment s'attacher, ce serait de toujours considérer les mangakas comme des penseurs, des artistes à part entière, quand bien même leur lieu de création ne serait pas encore reconnu par l'institution gardienne des « beaux-arts ». L'un des devoirs de ce livre sera de parler, avec les mêmes mots d'habitude réservés aux plus grands, de mangakas qui sont pour la plupart encore vivants, depuis des vétérans comme Leiji Matsumoto ou Hayao Miyazaki, jusqu'à des générations plus jeunes comme Katsuhiro Ôtomo et Eiichiro Oda – de leur rendre hommage, parfois de considérer leur travail sous un angle plus critique, mais surtout de les rassembler et les confronter au sein d'une problématique plus vaste que leur domaine d'action, qui transcende les limites du genre monographique par lequel leur analyse passe le plus souvent, et qui les frotte à des domaines hétérodoxes, aussi bien l'histoire de l'art traditionnelle que la pensée moderne. Ce livre se rêve comme une planche inhabituelle ajoutée au grand *Atlas Mnémosyne* d'Aby Warburg, cet extraordinaire travail de montage des images et des temps[6] : une planche sur laquelle, simultanément, seraient présentées en rangs serrés toutes les œuvres auxquelles il sera ici fait appel, images de l'histoire et de l'art, de la bande dessinée et du cinéma, de la littérature et de la philosophie. Alors, la constellation déployée permettrait au problème contemporain de prendre visage, d'apparaître enfin, par la chance des relations inconnues, des montages temporels, des courts-circuits de pensée, dans une complexité de motifs et de *tempi* qui nous emmènerait droit vers ce qui, au-delà de la seule bande dessinée, nous touche et nous obsède dans ce que nous avons de plus *actuel*. Encore faut-il, avant que la dernière case ait été dévoilée, que toutes celles qui la précèdent aient été franchies comme autant d'étapes initiatiques dans le dévoilement d'une idée qui n'appartient exclusivement ni à l'histoire ni à l'art. Chaque livre est le récit en creux d'une quête obscure qui ignorait jusqu'où elle le mènerait, chaque planche d'atlas la matérialisation d'une mosaïque dont chaque pièce isolée réclame de venir redonner corps ou visage au personnage. Venue nous parler depuis l'autre bout du monde, l'apocalypse selon les mangas, et les forces de poésie et d'aventure qui l'accompagnent malgré tout, sont ici les deux faces d'un Janus Bifrons de notre temps – dont ce n'est qu'au seul instant de leur réunion que leur authentique pouvoir peut enfin apparaître.

1. Walter Benjamin, *Paris capitale du XIX^e siècle. Le livre des passages* (1927-1940), Paris, Les Éditions du Cerf, 1989, p. 494.
2. Serge Daney, « Dumbo pour les enfants » (1982), *Ciné journal*. Volume I (1981-1982), Paris, Éditions des Cahiers du Cinéma, 1998, p. 208-216.
3. Albert Uderzo, *Astérix - Le ciel lui tombe sur la tête*, Paris, Les Éditions Albert René, 2005, album numéro 33.
4. Ainsi récemment : Karya Poupée, *Histoire du manga*, Paris, Éditions Tallandier, 2010 ; Jean-Marie Bouissou, *Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Arles, Éditions Philippe Picquier, 2010.
5. Siegfried Kracauer, *From Caligari to Hitler* (1947), Princeton-Oxford, Prince-ton University Press, 2004, p. 11.
6. Aby Warburg, *L'Atlas Mnémosyne* (1927-1929), Paris, L'Ecarquillé, 2012.

Apocalypse Manga, paru aux PUF, collection « Perspectives critiques » dirigée par Laurent Sutter.


OPUS
SATOSHI KON
OPUS
LE CHEF-D'ŒUVRE DE SATOSHI KON,
RÉALISATEUR DE PERFECT BLUE ET PAPRIKA !
PRIX ASIE DE LA CRITIQUE ACBD 2013
EN LIBRAIRIE • Plus d'infos sur le site www.imho.fr

... DONNEZ-NOUS AUJOURD'HUI NOTRE PAIN QUOTIDIEN ...
... POUR MOI, AVEC BEURRE ET SAUCISSON, MAIS SANS CORNICHONS, CETTE FOIS-CI !...
ELVIS QU'ON PRIE.

MAËSTER

Sœur Marie-Thérèse

LE 4 DÉCEMBRE, ELLE REVIENT HAUTE EN COULEURS !

TOME 1
Nouvelle édition en couleurs

Glénat
www.glenatbd.com